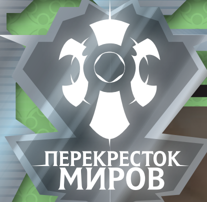






Код сложности миссии: 10

Только для инструктора

ДЕЛО_# 33*475-23xz.0001

НЕСКУЧНЫЙ ПАРК



Перед тобой – не обычная книга, а захватывающее приключение, в котором игроки становятся на место главных героев, **и делают все по-своему**! Ведущий игры читает миссию, знакомится со всеми персонажами, тайнами и поворотами сюжета, а потом дает игрокам возможность испытать это приключение.

АГЕНТАМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН. Если не хочешь лишить себя удовольствия от игры, не читайте эту миссию – она только для Инструктора.

Авторы миссии: Андрей Сорокин (Gekant), Антон Карелин, Тимофей Бокарёв



СОДЕРЖАНИЕ

Задание 02
Что происходит 02
1 – Вход в парк 05
2 – Колесо обозрения 07
3 – Шахматные столики 09
4 – Лодочная станция 11
5 – Фонтан 13
6 – Свалка 14
7 – Участковый 17
8 – Атаки эмона 18
9 – Ловля эмона 19
10 – Злоум 19
11 – Вероятные окончания миссии 22
Приложение – «Охота на лиса» 23
Приложение – Карта парка 24
Приложение – Записки злоума 26
Приложение – Лист миссии 28
Приложение – Карточки персонажей миссии «Нескучный парк» 29



ТЕРМИНЫ ИГРЫ

О.С.А. – Организация Секретных Агентов, стоящая на страже спокойствия и мира на Земле.

Качество – одно из пяти качеств любого персонажа. Сила, ловкость, разум, общение или дар.

Умение – конкретные умения персонажа, см. раздел *Умения* в конце «Инструкции агента».

Тач – очки опыта, которые агенты зарабатывают, выполняя миссии. Их можно тратить на улучшение персонажа: повышение качеств и умений.

Секундомер – режим игры, когда дорога каждая секунда. Например, погоня или бой. В режиме секундомера действие происходит по ходам, каждый ход равен 3 секундам.

Гекс – клетка на боевой карте. Размер гекса = 3 метра.

Успех – когда на кубике с шестью гранями выпало 4, 5 или 6. Выпадение 1, 2, 3 – неудача.

(УС) – уровень сложности любого действия в игре. Если у ловушки УС 3, надо выкинуть 3 и больше успехов, чтобы успешно преодолеть ее. Выкинул меньше – значит, попал в ловушку.

(ПР) – когда в игре происходит противостояние персонажей, игроки проверяют не УС (уровень сложности), а кидают кубики. Кто выкинул больше успехов, тот выиграл ПР (противостояние).

(КК) – количество кубиков (например КК 5 значит, что герой кидает 5 кубиков).

ЧУ – число успехов, выпавших после броска.

↑ – преимущество одного персонажа над другим: насколько больше успехов он выкинул в броске на конкретное действие. Иван выкинул 5 успехов, богомол 3, преимущество Ивана: ↑2.





МИССИЯ «НЕСКУЧНЫЙ ПАРК»

Рекрутам О.С.А. поручают разобраться в удивительных событиях, которые начались в городском парке отдыха. Агенты должны поймать ловкого и быстрого эмона – существо, делающее людей безумными – и обнаружить вредителя злоума, который хочет, чтобы эмон размножился, и стая инопланетных зверей свела с ума весь город.

Это несложная миссия. С её прохождения рекомендуется начать знакомство с игрой.



ЗАДАНИЕ

Код задания: поиск импакта, сложность 10.

Известно: на территории Нескучного Парка возник небольшой разрыв пространства (импакт 1-й степени). Предположительно, кто-то или что-то проникло на Землю.

Предпринятые действия:

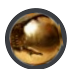
- Лапочка: совершила звонок директору парка с легендой «Санитарная инспекция обнаружила в парке стафилококк». Парк был закрыт. Директор: Эдуард Петрович Горький, т. 547 62 39.
- Группа «Нептун»: опытные патрульные отвлеклись от исполнения своей миссии, прибыли в парк и выставили там *защитный купол* (спрятан в механизме колеса обозрения). Купол скрывает происходящее в парке. Любой может зайти в парк, но никто не может выйти, пока купол включен (психотропное воздействие). Отключить купол можно в любое время: послать с пчелофона код «401304» или вручную набрать код на генераторе.
  Батарей купола хватит на 12 часов (9.00 до 21.00), за это время нужно выполнить задание, иначе могут быть контакты существ из другого мира с населением, что вызовет непредсказуемые последствия.

Рекомендуемое прикрытие: ученики-стажеры мединститута (подготовительные курсы), помогают работникам санэпидемстанции. Прибыли обследовать парк на стафилококк.

Место поиска: Нескучный парк.

Задачи:

1. Найти разрыв, просканировать пчелофоном и передать в Штаб.
2. Найти и при необходимости обезвредить всех существ внеземного происхождения.
3. Выявить всех людей, которые столкнулись с чем-либо внеземным, дать ориентировки для группы зачистки. Изъять все предметы внеземного происхождения.



ЧТО ПРОИСХОДИТ

В этом разделе рассказано, что произошло до прибытия агентов в парк. Ни в коем случае не показывать его игрокам!

8 век н.э. (около 1200 лет назад)

Первый и единственный контакт с представителями мира *Нирвана* состоялся давным-давно, на Руси.

Послы из Нирваны гостили у русского царя Салтана IV, а его сын Кирьян влюбился в принцессу Несмеяну из королевского рода нолемоциев. Царевич предложил принцессе руку и сердце. «Почему бы и нет» ответила она. Вскоре Кирьян взял ее в жены, но когда послы покинули дворец, постепенно все поняли, что царевна хоть и красавица, но характером не такая, как нормальные люди. Она не испытывала ни радости, ни печали, всегда оставалась спокойной и равнодушной.

Слухи о странной царевне разошлись по всем русским княжествам, а Кирьян, не в силах преодолеть холодность супруги, отправился к видному дипломату того времени – коту Баюну. Кот посоветовал царевичу совершить путешествие в чужедальнюю сторону, откуда родом Несмеяна, и добыть там чудо-зверька, который развеселит царевну. Согласно древнеславянской хронике, Кирьян отправился в поход, прошел три моря и девять царств – а год спустя вернулся, принес суженой ручного зверька *эмона*. Эмон пробудил в царевне эмоции и чувства и вернул ей радость жизни. С тех пор королевич и царевна жили в полном согласии.

Около 1000 лет назад, в эпоху закрытия порталов, связь с Нирваной была потеряна и не восстанавливалась до сих пор. А эта история превратилась в известную сказку о царевне Несмеяне.

Нолемоции: люди из мира Нирвана всегда спокойны и рассудительны, они не чувствуют эмоций. Жизнь для них была бы совсем без радостей, если бы не *эмоны*. Эмоны – это маленькие зверьки, похожие на фиолетовых морских ежей со щупальцами. Нолемоции используют их, чтобы разбудить свои чувства и сделать жизнь ярче. Но когда эмон контактирует с нормальным человеком, тот временно сходит с ума от переизбытка эмоций и чувств.

Злоумы

На Земле издавна живут и пришельцы из Атомной пустыни, карлики злоумы. Для злоумов нет ничего лучше, чем учинить какую-нибудь злую шутку или совершить гадость окружающим. С того момента, как злоуму исполняется 6 лет, он считается достаточно взрослым, чтобы пройти обучение в Школе Гадких Дел. А после школы, получив отметки по каждому из предметов (Расчетливый Обман, Лицемерное Предательство, Крышесносные Розыгрыши...), злоум начинает свой путь к вершинам хитростей и обманов. Чем больше злоум обманул, подставил, напакостил и навредил – тем выше его злозвание. Неудивительно, что окружающие очень не любят злоумов. Действия карликов не раз приводили к войнам и другим трагедиям. Последние 15 лет злоумы, находящиеся на Земле, взяты под контроль О.С.А. и переведены в резервации. О.С.А. строго ограничивает их деятельность и допускает контакты с людьми только в редких ситуациях. Но некоторые злоумы проникают на Землю без регистрации или сбегают из резерваций.



Злоум, который живет в Нескучном парке, в школе гадких дел был троечником, и никогда не отличался особым коварством. Но даже такой посредственный злоум способен обмануть очень многих людей. Он долго скитался по разным мирам, наконец, проник на Землю и осел здесь. До этого дня он успешно прятался от О.С.А. и вел себя вполне скромно…

Хроника событий	
1 час 53 мин назад	На помойке Нескучного парка возник стихийный разрыв в Нирвану. Оттуда выскользнул ручной эмон нолемоция Z-1056.
1 час 30 мин назад	Открылся парк, и в нём появились первые посетители. Некоторые из них были атакованы эмоном и временно сошли с ума. Лапочка зарегистрировала импакт 1-й степени и вызвала агентов в штаб.
1 час назад	После звонка от Лапочки, испуганный директор объявил по громкоговорителю, что парк закрывается, дал распоряжение билетерше на входе никого не впускать и не выпускать. А сам отбыл домой, боясь подхватить стафилококк.
50 минут назад	В Парк прибыла команда опытных агентов. Они спешат на гораздо более важное задание, поэтому успевают только выставить купол, который всех впускает в парк, но никого не выпускает (действует на сознание того, кто пытается пройти). Заряда батарей купола хватит на 12 часов.
50 минут назад	Нолемоций Z-1056 обнаружил, что его эмон ускользнул в разрыв, и последовал за своим питомцем. Он взял с собой «угомонофон», устройство для ловли диких эмонов в лесах Нирваны.
45 минут назад	Злоум Форек-Ёрек, который много лет жил мелкими пакостями, увидел, что с посетителями парка творится что-то неладное. Увидев эмона, он понял, что ему подвернулась возможность натворить дел и прославиться. Может даже получить звание «Издеватель»! Форек-Ёрек стал искать эмона, чтобы натравливать его на людей и сводить их с ума. Первым делом, он внушил хулиганам, чтобы они напали на нолемоция и разрушили угомонофон.
40 минут назад	Хулиганы напали на нольэмоция. После драки им достался браслет от угомонофона. Нольэмоций убежал от хулиганов, но по пути потерял и остальные части угомонофона. Бизнесмен увидел пробегающего нолемоция и подобрал выпавший из его сумки пеленгатор, приняв его за компас.
38 минут назад	Женщина, которая торгует в парке пирожками, нашла контейнер для хранения эмона и подумала, что он будет неплохой подставкой под коробку с пирожками. Тут же ее атаковал эмон, и, охваченная жаждой приключений, она залезла на колесо обозрения. Эмон покинул её, она пришла в себя и в ужасе висит на колесе обозрения и зовёт на помощь (*см. «Колесо оборения»*).
25 минут назад	Эмон атаковал бизнесмена. Бизнесмен скупил у мороженщицы весь пломбир и съел его, «провел совещание» с ближайшими деревьями, а затем пошел кататься на лодке (*см. «Лодочная станция»*).
20 минут назад	Нольэмоций сделал круг по парку и, не найдя эмона, решил, что благоприятнее для его жизни и здоровья будет вернуться домой. Но на свалке, где открылся разрыв, Z-1056 столкнулся нос к носу с местным бомжем. Бомжу не понравился пришелец, он принял его за африканца; почувствовал, что можно ободрать неуверенного чужака как липку, и загнал его в мусорный бак, чтобы не сбежал (*см. «Помойка»*).
20 минут назад	Дед-шахматист нашёл внушатор. В то же время карлик-злоум внушил хулиганам, чтобы они попытались отобрать *внушатор* и принести ему. Но у хулиганов не получилось отнять внушатор у деда (*см. «Шахматные столики»*).
10 минут назад	Эмон напал на участкового, а кравшийся за ним злоум загипнотизировал милиционера, превратив его в лунатика, спящего на ходу (*см. раздел «Участковый»*) и пошел к входу в парк, чтобы учинить что-нибудь гадкое с посетителями.
Начало миссии 10:00	Агенты прибывают к входу в парк.



Пришельцы:

Эмон: неразумный зверек. Проскользнул через разрыв на Землю, а когда понял, что контакт с людьми дает вихрь эмоций, несколько ополоумел и прыгает с человека на человека, стараясь испытать по максимуму эмоций. «Пьян» этой энергией, хотя по своей сути неагрессивен и неопасен. Будет стараться пробудить эмоции в каждом из присутствующих в парке людей.

Нолемоций: озабочен произошедшим, старается вернуть своего эмона, пока тот не натворил дел. Несмотря на то, что напрямую Земли и Нирвана не были связаны уже 1000 лет, про О.С.А. и агентов ему известно от хоггов из *Базарата*. Нолемоций боится, что раз он нарушил границы Земли, да еще и его ручной эмон причинил вред землянам, агенты арестуют его и осудят. Поэтому при встрече будет врать, что он землянин (*см. «Свалка»*).

Злоум Форек-Ёрек: жил в своей тайной норе, редко вылезал наружу и осторожно устраивал пакости развлекающимся в парке детям и взрослым. Увидев, что по парку скачет инопланетное существо, которое пробуждает в людях массу эмоций, Форек-Ёрек понял, что это его шанс. Зловредный и беспринципный карлик задумал поймать эмона и оставить у себя, чтобы натравливать его на людей и сеять вокруг форменное сумасшествие. Узнав о куполе, он решил отключить его, и вместе с эмоном вырваться на свободу.

Кто в парке:

1. Билетёрша на входе: Зинаида Аидовна Каргазина, 43 года.
2. Дед-шахматист Иван Иванович Улыбов, 67 лет. Пришёл рано, обычно бегает по парку перед приходом его друзей-шахматистов.
3. Бизнесмен Алексей Степанович Бакс, 29 лет. Ехал с охраной мимо. До деловой встречи было ещё полчаса, поэтому, увидев парк, он решил вспомнить детство. Охране приказал ждать у входа.
4. Бомж Васёк, неопределенного возраста. Постоянно обитает в парке на свалке, считает ее своим «владением».
5. Мороженщица Надежда Ильинична Морозова. Подруга билетёрши, 36 лет.
6. Хулиганы, всем по 17 лет: Косарь (Семён Косых), Видак (Владик Видякин) и Бычара (Алексей Бычков). Не пошли на занятия, прогуливают техникум.
7. Участковый Фёдор Петрович Погонин, 42 года. Зашёл провести серьёзную беседу с бомжем, который вчера бегал по парку и беспокоил посетителей.
8. Женщина на колесе обозрения: Наталья Алексеевна Залазкина, 46 лет. Подруга участкового, торгует пирожками.
9. Механик Петрович. Включает аттракционы, занимается их ремонтом и профилактикой. Сейчас с ночного дежурства, совсем не выспался, пришел и уснул в своей будке.

Как действует купол	Беспрепятственно пропускает всех внутрь. Но любое разумное существо, которое пытается выйти, кидает *разум + дар* **УС 7**. неудача значит, что психотропное воздействие купола помутило разум, проходящий забыл, что пытался куда-то уйти, и, как сомнамбула, возвращается туда, откуда пришел. Затем он может снова засобираться выйти из парка, и снова получить тот же эффект.



ЗАЧИТАТЬ ИГРОКАМ:

Вы только прошли подготовку начинающих агентов и отправились на недельный отдых перед началом службы, когда с вами связалась Лапочка и прислала срочное задание (см. Лист миссии). Сейчас все агенты заняты – в последнее время столько всего происходит, что не хватает рук. Поэтому даже новичков отозвали с отдыха.

Когда вы прибыли в штаб за гаджетами, Однорукий приветствует вас ухмылкой:

– Первое задание? Ничего, лечение за счет Организации. Если вам ногу отрежет, могу ее у вас купить, недорого! Ладно, шучу. Слушайте, салаги: найдёте что-нибудь внеземное из техники – тащите мне. Я знаю, что с ней делать, и в долгу не останусь. Ценности всякие инопланетные – это к Пете. А все остальное – к Игорьку в научный отдел. Ясно?

Однорукий выдал гаджеты:

Бойцу – боевые перчатки Гром и легкий бронежилет Чешую.

Стрелку – пистолет Жало (можно выбрать пять любых зарядов) и Бацман.

Спецу – Пчелофон, Медпак и Стиратель.

Разведчику – Открывашку и Биогрим.

Также ваша группа может набрать дополнительные гаджеты на миссию, на 15 лайнов.

Инструктор вручает игрокам карточки с гаджетами, которые они получают. Оговаривается, что у агентов с собой 200 рублей.



Центральный вход в парк закрыт. Его перегораживает могучая женщина, которая явно может остановить коня на скаку. Людям, идущим в парк, она говорит ровным голосом:

– Куда? Парк закрыт. Дорожки подсыпают и ремонт. Нет, не знаю, когда откроется. Нет, вам туда нельзя. До свидания, приходите еще.

Люди останавливаются, пожимают плечами идут дальше по своим делам. Никуда не уходят только два громилы в костюмах. Они переминаются с ноги на ногу, кажется, кого-то ждут.

Это телохранители бизнесмена он оставил их у входа и приказал ждать. Билетерша получила инструкции никого не впускать и не выпускать. Разговаривать она не хочет, твердит одно и тоже:

– Нет, нельзя сейчас в парк. Дорожки подсыпают, понимаете? А вы свежее… подсыпанное портить будете. Нельзя!

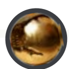
Билетёрша – Зинаида Аидовна Каргазина (43 года)





Умения
Понимание людей = 2

Характер: не слушает убеждения незнакомых людей. Любит посплетничать с теми, кого знает. Любимые фразы: *«Нет, нельзя»*, *«Неположено»*.



Совет инструктору: Если агенты захотят отключить билетёршу, нужно их предупредить, что делать это очень нежелательно – во-первых, такое поведение не к лицу агентам, защищающим мирных жителей. Во-вторых, вокруг свидетели. В-третьих, она должна оставаться на посту, чтобы говорить потенциальным посетителям, что парк закрыт. Иначе в парк войдут новые посторонние лица, что сильно усложнит выполнение миссии.

КАК ПОПАСТЬ В ПАРК:

1. Пробежать мимо охранницы

Билетёрша кричит «Милиция!» и пытается поймать агентов. Агенты кидают *ловкость + бег*: **УС 4** для первого из бегущих, **УС 1** для остальных. Если все бегут сразу, **УС 2** для всех.

Провал: каждый, кто провалил, оказывается в руках билетерши, она хватает пойманных за химок и отводит их в комнату вахтера, запирая там.

Билетёрша не преследует агентов, потому что не может оставить свой пост. Телохранители не преследуют агентов, так как получили от бизнесмена указание ждать у входа и не могут нарушить приказ. Но помогут билетерше схватить агентов (поэтому поймать могут всех).

2. Убедить пропустить

Директор сказал Зине, что в парке вирус, но дал указание говорить всем, что «подсыпают дорожки». Если среди агентов есть рослинг, и он скажет, что прибыл обследовать парк, а дети его стажеры-помощники, Каргазина их сразу пропустит:

– Да-да, проходите. Эдуард Петрович мне сказал, что такая беда случилась. Надо же, стафиллокок! И люди ведут себя очень странно, словно с ума посходили.

Если рослинга среди агентов нет, им надо убедить Зину в том, что такие молодые могут работать в санэпидемстанции. Если они говорят, что их руководитель скоро приедет, то выкидывают *общение + понимание людей* **УС 2**. В других случаях **УС 3**.

Провал: Каргазина отказывается пропускать, говорит: «Вот приедет этот ваш начальник, тогда и пойдете с ним! А сейчас нечего там баловаться!».

Другой вариант: попросить Лапочку сымитировать голос директора. Она позвонит и прикажет пропустить их, Каргазина с ворчанием послушается, не преминув заметить: «У этого самодура семь пятниц на неделе».

3. Позвонить директору

Эдуард Петрович Горький отнесется к звонку с подозрением: «А вы кто такие? В парке всё хорошо, всё отлично!».

Директор труслив. Если агенты попытаются припугнуть его (например, скажут, что им известно про вирус и они могут предать это огласке, или попросят директора приехать, чтобы разобраться на месте), *общение+убеждение* **УС 2**.

Успех: Хорошо, хорошо. Дайте трубку Зинаиде, я скажу ей, чтобы она вас пропустила.

Провал: Что? Да я сейчас милицию вызову! Больше не звоните по этому номеру, хулиганы!

4. Перелезть через забор

Забор высокий и с острыми шпилями. **Перелезть:** *ловкость + акробатика*.

ЧУ 2 агент сорвался и упал, при этом поранился о шпиль (потерял 1 пункт здоровья).

ЧУ 3 агент перелез, но поранился о шпиль (-1 пункт здоровья).

ЧУ 4+ агент успешно перелез.

ЧУ 0-1: агент несколько раз сорвался с ограды, и уже ясно, что перелезть у него не получится.

5. Зайти с черного хода

Есть черный ход в парк, можно открыть его: **УС 3** *разум + шпионаж*.

Можно пробежать через здание администрации, т.к. пока Каргазина добежит до агентов, они уже убегут в парк. Но необходимо успешно открыть входную дверь (**УС 4**).

Если агенты убедили Каргазину пропустить их, они могут её расспросить. Негромко, чтобы больше никто не слышал, билетёрша расскажет всё, что знает:

– Ко мне Надя заходила, она мороженым торгует. Там творится какое-то форменное сумасшествие. Какая-то женщина залезла на колесо обозрения и слезть не может. А мужчина, представительный такой, коммерсант, весь пломбир у Надьки скупил и на лодках кататься побежал. Лопочет что-то, словно младенец. Может у них аллергия?.. На стафилококк? Или на солнце перегрелись… Подробностей я не знаю, может, Надька знает, она в парке!

Что она знает: только про странное поведение людей в парке. Ей ничего не известно про *эмона*, *нольэмоция*, *угомонофон* и *злоума*. Мороженщица рассказала о сумасшествиях второпях (и ничего не сказала про «фиолетового ежа», чтоб билетёрша не решила что она сумасшедшая), а потом побежала смотреть, как там бизнесмен.

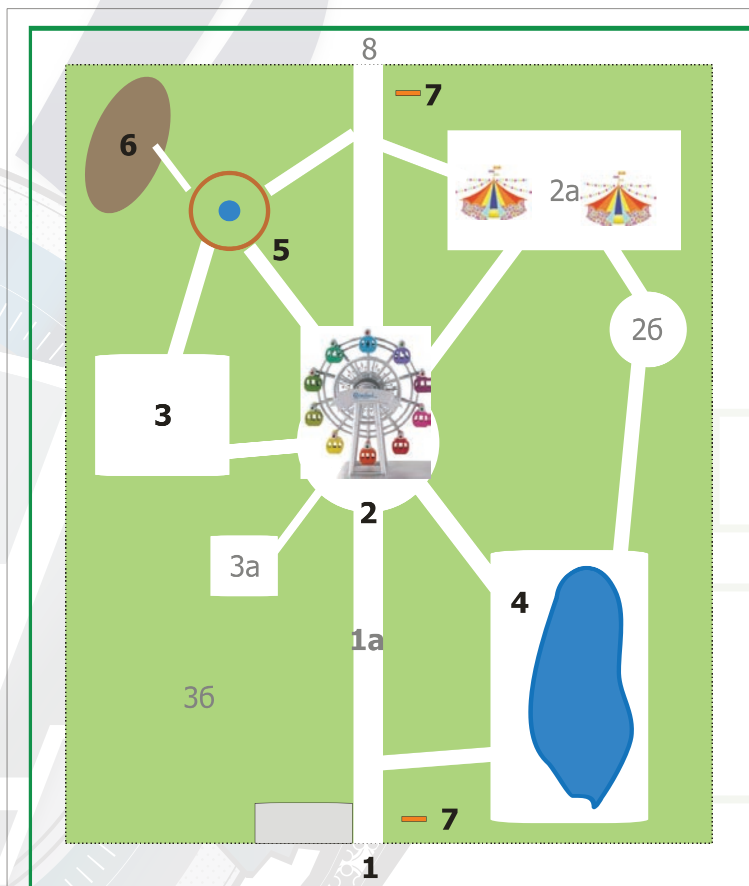
Если агенты попали в плен к билетерше (заперты в комнате вахтеров), оставшимся на свободе нужно придумать, как освободить друзей. План здания такой:



Агенты могут освободиться изнутри (*ловкость + шпионаж* **УС 4**), либо выбить дверь (*сила + атлетика* **УС 3**). Их друзья могут войти снаружи и вывести их через здание администрации.

Сейчас оно пустует, ведь директор и его немногочисленные подчиненные сбежали, опасаясь стафилококка.

Сразу за входом в парк вы видите плакат с картой-схемой.



НЕСКУЧНЫЙ ПАРК

1 — Вход в парк и здание администрации
2 — Колесо обозрения
3 — Шахматные столики
4 — Пруд и лодочная станция
5 — Фонтан
6 — Свалка

1а — Центральная аллея
2а — Аттракционы
2б — Кафе
3а — Тир
3б — Лесная зона
7 — Доска с планом парка
8 — Черный ход



Если агенты фотографируют схему на пчелофон, они получают карту парка. То же самое происходит, если они снимают парк с колеса обозрения.

Если агенты не фотографируют схему, нужно показать им карту и убрать её.

Генератор купола спрятан в механизме колеса обозрения, т.к. там его сложнее всего заметить постороннему. Агентам сообщили, где генератор.

Куда вы отправитесь в первую очередь?



НАПАДЕНИЕ ЗЛОУМА:

Как только агенты входят в парк, на них нападает злоум, который решил подкараулить новых посетителей, чтобы поиздеваться и напугать. Подробнее о карлике и его способностях см. *раздел 10 – Злоум*.

Сейчас он прячется за кустами и неожиданно атакует агентов со спины заклинанием *страх*. Если агент, на которого оно было направлено, почувствовал внезапный страх, но смог с ним справиться, злоум атакует следующих двух агентов заклинаниями *паралича*. А в парализованных он начинает стрелять отравленными стрелами (+3 КК), постоянно меняя свое местоположение, т.е. стрелы летят с разных сторон. При этом он невидим для людей (см. заклинание *неприметность*), но его можно увидеть, если успешно кинуть *дар + чувствительность* **УС 3**. В этом случае карлик понимает, что обнаружен, и мгновенно сбегает, взметнув облако пыли.

Чтобы пойти по его следу, нужно умение шпионаж или выживание: *ловкость + шпионаж* или *ловкость + выживание* **УС 6**, и если агенты смогут выследить злоума, тот выведет их к локации *5-Фонтан*, где на них нападут хулиганы. Сам карлик сбежит дальше по веткам деревьев (следы просто оборвутся).

Также агенты могут выстрелить на звук (**УС 7**) или бросить хлопушку (**УС 4**); если карлик окажется без сознания, он станет видимым, его можно связать и затем допросить. Карлик будет врать и делать вид, что злодей не он, а нолемоций, а он лишь принял агентов за его сообщников и пытался остановить (см. *раздел 10 – Злоум*).

Победить агентов в одиночку злоум не в состоянии, и даже если все будет складываться в его пользу, через 5-6 ходов он решит, что вдоволь поиздевался, пора замышлять другую каверзу – и сбежит так же неожиданно, как и напал. Если агенты активно используют гаджеты и дар, злоум сразу же поймет, с кем имеет дело, и сбежит.

Почувствовать разрыв

Напомни агентам, что они в любой момент могут попытаться найти разрыв, почувствовав его: *дар + чувствительность* **УС 3**.

Если они пытаются сделать это, находясь в локации «5-Фонтан» или «8-Черный ход», то при успехе они чувствуют направление на свалку. В остальных локациях, при успехе агент чувствуют только то, что разрыв где-то в парке, но не знает, где именно. В локации «6-Свалка» агенты сразу чувствуют, что разрыв здесь, им достаточно две минуты поискать на свалке, чтобы его обнаружить.

Дальше инструктор переходит к той локации, в которую пошли агенты.





2 – КОЛЕСО ОБОЗРЕНИЯ

Широкая аллея ведёт к колесу обозрения, которое располагается в центре парка. Возле колеса никого нет, но недалеко стоит небольшая будка, из которой торчат два грязных стоптанных ботинка. При приближении к колесу, агенты чувствуют что-то неземное. И тут же слышат плаксивый голос сверху:

– Помогиииите! Люди добрыеееее, снимите меня отсюдаааа! Не могу больше! Господи, о, господи, как высокооооо!

Посмотрев наверх, вы видите, что на колесе обозрения, в обнимку с каким-то ящиком, сидит испуганная женщина и зовёт на помощь. Женщина явно нервничает, она пыталась перебраться в кабинку пониже и застряла между кабинками, боясь сделать следующий шаг и сорваться. Она в любой момент может упасть.



КАК ПОМОЧЬ ЖЕНЩИНЕ:

1. Залезть на колесо

Залезть: *сила + атлетика* **УС 4**.

Слезть с женщиной **УС 7**.

Провал первого: агент падает с высоты в 3 метра, теряет 2 пункта здоровья и больше лезть на колесо не может.

Провал второго: агент и женщина падают с колеса, они тяжело ранены и без сознания (здоровье = 0), необходимо срочно вызвать скорую помощь. **Т.к. нужно срочно отключать купол, чтобы доставить раненых в больницу, задание считается проваленным!**

2. Запустить колесо

Разум + техника **УС 5**.

Если агенты обыщут будку и найдут там инструменты, **УС 4**.

Гаджет Открывашка понижает УС на 1.

Если делать это, агенты чувствуют с помощью дара **генератор купола**, спрятанный их старшими коллегами. Увидеть его нельзя, он покрыт *хамелеон-пленкой*.

3. Разбудить Петровича

Петрович спит в будке и криков женщины не слышит. Вчера он что-то отмечал и теперь очень хочет спать.

Нужно придумать, как его разбудить (*например, полить водой из пруда, или с помощью гаджета Кричалка*).

Когда механик проснётся, он будет зол и откажется запускать колесо: Неположено. А если она упадёт, кто отвечать будет? Вы?! Убедить механика: **УС 3** на *общение + убеждение*.

Успех: Петрович включает колесо, и оно медленно опускает женщину вниз.

Неудача: Залезьте туда и привяжите её как следует! Верёвкой вот например, – при этих словах механик покопался в своей будке и протянул агентам верёвку, – тогда включу. А так я на себя ответственность брать не буду. Пусть сидит, пока спасатели не приедут. Залезть на колесо и привязать женщину: **УС 4**.

За спасение женщина будет очень благодарна:

– Господи, вот натерпелась-то, – сказала женщина, немного придя в себя. – Никогда в жизни на верхотуру не лазила, всегда боялась. А тут что-то в голову стукнуло, полезла! Так приключений захотелось! Подумала... – женщина смутилась, но договорила, – подумала, что я Тарзан. Вернее, Тарзанка... Вот дура!.. Спасибо вам, дорогие мои... иначе убилась бы, точно!.. Уфф, я думала это всё... Спасибо!

Ежа она не заметила, но на шее у нее видны характерные следы от круглых присосок. При близком осмотре чувствуется, что ящик-контейнер явно внеземного происхождения, агентам нужно забрать его у женщины. Если агенты попросят контейнер, женщина отдаст его:

– Да берите, конечно! Я его нашла сегодня, под пирожки хотела пристроить, а тут такое... Будете если в парке ещё, я пирожками вас угощу забесплатно... Господи, вот ужас-то пережила...

Женщина отдаст контейнер, после чего убежит искать участкового и расскажет ему про своих спасителей. *Участковый при встрече будет расположен помогать агентам.*

Расспросить женщину про парк

Если агенты спасли женщину, она с охотой расскажет о том, что в парке случаются странные случаи, как-будто тут живет полтергейст. Она приведет несколько примеров странных событий, которые на самом деле являются выходками злоума (их перечень см. *Раздел 10 – Злоум*).

Осмотреть парк с колеса обозрения

(*разум + анализ*)

ЧУ 1 агенты увидят сверху мороженщицу и бизнесмена на лодке в пруду.

ЧУ 2 + шахматиста.

ЧУ 3 + хулиганов и участкового, медленно бредущего по центральной аллее.

ЧУ 4 + странное создание, похожее на фиолетового морского ежа, оно напрыгнуло на участкового, но тот даже внимания не обратил, продолжил тупо шаркать ногами и безразлично двигаться вперед. Существо покрутилось у него на шее и ловко спрыгнуло, скрывшись в кустах.

ЧУ 5+ + агент заметит невысокого человека в плаще и кепке, который пробирается через рощу (в левом нижнем углу карты), помечая что-то в мятых бумажках огрызком карандаша (это злоум планирует каверзы). А на плече у него агент увидит маленький лук и поймет, что именно он стрелял в них отравленными стрелами! Странный человек направляется вглубь рощи, и в скорее агент теряет его из виду.

Если у агентов еще нет карты, нужно показать ее, пока они наверху (и отдать, если они фотографируют местность). *Карту см. в приложении.*

Генератор защитного купола

Спрятан в механизме колеса обозрения. Находясь рядом, агенты чувствуют генератор (т.к. это внеземная техника). Агенты могут набрать код отключения вручную, или с помощью sms.



ТИР

Находится в локации *3б* (см. карту в Приложении). Сейчас он закрыт, хотя войти несложно – просто перепрыгнуть через прилавок. Под прилавком накрыты железным коробом пневматические ружья и пульки (100 шт). Открыть короб *ловкость + шпионаж* **УС 4**, но сбить замочек проще (*сила + атлетика* **УС 3**).

Выстрелы из пневматического ружья особо не вредят людям, но при попадании в эмона пугают его, и зверек с визгом улепетывает подальше.



Угомонофон, деталь 1 – Контейнер

Сам по себе контейнер не имеет никаких функций. Но если каким-то образом загнать в него эмона, зверек не сможет выбраться, пока не выпустить его.



3 – ШАХМАТНЫЕ СТОЛИКИ

Вы входите на небольшую площадку со съёмным навесом (его можно натянуть, если пойдет дождь). На площадке десяток столиков со скамейками. За одним из них сидит спортивного вида дед с бородкой. Перед ним стоит шахматная доска, дед явно играет сам с собой. А рядом с ним лежит странный предмет, похожий на громкоговоритель. Вы чувствует, что предмет явно внеземного происхождения!

Завидев вас, дед взял прибор в руку и бодро сказал в него:

– Так-так, доброе утро. Ну что, молодежь? Хилые, неумелые, все время за компьютером проводите? Наверняка сегодня не делали зарядку и не мыли уши. Нехорошооо... Ну-ка, проверим ваше состояние. Все упали и начали отжиматься!

Предмет, похожий на громкоговоритель – это *внушатор*.

Агентам нужно изъять прибор. Но сначала все они должны оказать сопротивление действия внушатора.

Выигрыш означает, что агент одолел действие внушатора. Дед разочарован:

Сопротивляемость внушатору *разум+сопротивляемость*	**УС 3**

– Эх, молодежь-молодежь... Как можно такими ленивыми быть? Мы в вашем возрасте!.. Эх...

Проигрыш означает, что агент поддался внушению и послушно начинает отжиматься. Отжимания и бег, *сила + атлетика* **УС3**. Дед этим доволен и говорит:

– Молодцы! А в интеллектуальные игры играете? Кроме хорошей физической формы надо и ум развивать.

Дед предлагает сыграть с ним в игру.

Охота на лиса

Играют вдвоем. Игра проводится на шахматной доске – или на поле с фишками. У одного игрока четыре черных фигуры – это собаки, у другого одна белая – лиса.

Первоначально собаки располагаются на первой линии, лиса – на восьмой. Игра идет только на черных клетках, то есть лиса и собаки передвигаются только по диагонали, как в шашках.

Собаки ходят только вперед на одну клетку; лиса тоже на одну, но она может ходить и вперед, и назад.

Начинают игру собаки. Они стремятся «запереть лису», то есть создать такую ситуацию, при которой лисе нет хода. Сделав это, они выигрывают партию. Лиса же старается прорваться через строй собак. Оказавшись таким образов вне досягаемости, она побеждает.

Если в эту игру играть правильно, собаки всегда побеждают. *Поле и фишки для игры см. в приложении.*

Вариант 1

Если агенты проиграли игру, дед снова заставит их заниматься физкультурой.

Сопротивляемость внушатору *дар+сопротивляемость*	**УС 3**

Если агент не справился, он начинает отжиматься.

Отжимания и бег *сила+атлетика*	**УС 3**

Если не смог выполнить упражнения, он теряет 1 пункт жизненной силы, и дед говорит огорченно: «Вот хилая пошла молодежь… Ладно, идите себе!»

Вариант 2

Если агенты выиграли игру: дед начнёт уважать агентов и будет готов помочь им в каком-то деле, если они попросят и объяснят, как именно нужно помочь. Дед сильный и может помочь, например, одолеть хулиганов или бомжа.

– Молодцы, хорошо играете. А то тут трое были… бегали, отжимались неплохо, но как дело до игры дошло, сразу стало понятно, что уровень интеллектуального развития у них с рождения как у гамадрилов. Хотя, я незаслуженно обидел уважаемых… гамадрилов.

Дед может указать направление, где находятся хулиганы (у фонтана).

Если агенты попросят дать им внушатор, дед откажется его просто так отдать:

– Нет, ну что вы. Посмотрите, какой хороший громкоговоритель. Мне он очень пригодится глухим дедам в ухо говорить. А то многие не слышат ничего. А вам зачем? Вы молодые, вам рано ещё такие вещи иметь.



Убедить деда отдать внушатор:

УС 4	если агенты проиграли деду *разум + убеждение*	**УС 3**	если агенты выиграли *разум + убеждение*

Результат: В случае успеха, шахматист отдаст внушатор агентам. При неудаче, лишь посмеётся над их доводами. Если агенты говорят, что их младший братик потерялся в парке, и громкоговоритель нужен им, чтобы его найти, дед безоговорочно отдает прибор, и готов пойти с агентами искать «братика».

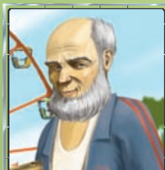
Вырвать из рук и убежать:

УС 4	если агенты проиграли деду *ловкость + рукопашный бой*	**УС 3**	если агенты выиграли *ловкость + рукопашный бой*

Результат: В случае успеха, агентам достаётся внушатор. В случае неудачи, внушатор остаётся у шахматиста. В любом случае, он больше не доверяет агентам и даже говорить с ними не будет.

Дед-шахматист – Иван Иванович Улыбов (67 лет)





Умения
Атлетика = 2, Бег = 3
Плавание = 3
Рукопашный бой = 2
Анализ = 3
Убеждение = 2
Понимание людей = 2

Характер: рассудительный. Любит здоровых и умных людей. Любит играть в шахматы, решать ребусы и задачки. Любит командовать. Любимая фраза: *«Кроме хорошей физической формы, надо и ум развивать»*.
Вещи: шахматы, внушатор.

Привлечь участкового. Если участковый уже доверяет агентам за спасение женщины с колеса обозрения и за приведение его в нормальное состояние, он безоговорочно поможет, заберёт внушатор у деда и отдаст агентам:

– Гражданин, отдайте чужую вещь! А будете чужие вещи присваивать, предупреждаю, что хозяин может написать заявление о краже, и тогда придётся привлечь вас к уголовной ответственности.



Угомонофон, деталь 2 – Внушатор

Позволяет отдавать приказы всем, кто стоит на соседних гексах ($Г^2$). Использующий внушатор кидает *общение + убеждение*. Каждый, получивший приказ, *разум + сопротивление*. В случае проигрыша, человек беспрекословно выполняет приказ внушатора – до тех пор, пока не выполнит, или до 1 минуты. Затем действие заканчивается.

Внушатор используется *1 раз в полчаса* (остальное время идет перезарядка), но использовать его можно сразу на нескольких человек (до 5), стоящих в поле действия.

Приказы, которые приводят к вреду (например, прыгни в пропасть, ударь друга и т.п.), не действуют.



Если агенты пойдут к пруду от центрального входа, они встретят мороженщицу:

На дорожке, ведущей к пруду, читает газету полная женщина средних лет. Рядом с ней тележка с мороженым. Женщина постоянно поглядывает в сторону пруда и водит плечами, словно от холода, кутаясь в шарф.

Мороженщицу можно расспросить. Она расскажет:

– Как с утра всё началось, просто чудеса какие-то! Наталья-то что учудила, на колесо полезла. Туда-то залезла, а слезть не может… А потом ёж с неё спрыгнул и на вон того, в лодке наскочил, – женщина указала в сторону пруда. – А он весь пломбир у меня скупил и бегом на лодках кататься. Песни разные выкрикивал, пока не охрип. Сейчас притих вроде. Вон спокойный.

По-моему, этот еж фиолетовый, он всех с ума сводит. Я шею на всякий случай замотала. Он же на шею прыгает. А то ещё чего… тоже на колесо полезу. Или в пруд прыгну! А я плаваю плохо!

Мороженщица пыталась покинуть парк, но защитная сфера О.С.А. не давала ей уйти, сбивая ее с толку и заставляя вернуться на свое рабочее место. Поэтому женщина слегка растрепанная, растерянная, но причин, по которым не смогла уйти из парка, не помнит. Если спросить ее, она задумается и удивленно спросит: «А что это я, в самом деле? Давно уж собираться пора, день-то нерабочий сегодня!» – и снова направится к выходу из парка.

Расспросить о парке:

Если агенты расспрашивают женщину, общение + обаяние УС 2, в случае успеха она расскажет о том, что в парке случаются странные случаи, как-будто тут живет полтергейст. Она приведет несколько примеров странных событий, которые на самом деле являются выходками злоума (их перечень см. *Раздел 10 – Злоум*).



АГЕНТЫ ПОДХОДЯТ К ПРУДУ:

Небольшой пруд. Дорожка ведёт к широкому помосту, рядом с которым возвышается мачта с парусом. Парус вырезан из дерева, и на нём красивой вязью написано «Лодочная станция». Рядом с помостом на воде несколько одноместных катамаранов. Катамараны привязаны на цепочки к столбикам на берегу и заперты на замки. Один из замков сломан.

Ещё один катамаран находится в дальней стороне пруда. На нём мужчина в дорогом костюме с блаженным выражением на лице. Он удобно откинулся назад, полуприкрыл глаза и с наслаждением что-то хрипло напевает. Очевидно, ему приятно и хорошо. Еще заметно, что сзади у мужчины какой-то странный фиолетовый горб. Вы чувствуете, что этот горб – из другого мира.

Фиолетовый горб – это эмон. На оклики мужчина не реагирует, но слышно как он напевает:

Я на лоооодочке сижу. Я на лодочке лежууу.
Все сижууу, Все лежуууу, и на солнышко гляжуууу.

И тут же, если игроки пытаются что-то кричать мужчине, он перебьет их, продолжив:

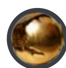
А ещёёёёё я очень счастлив. Что мороооооженку поел.
Буду дальше здесь кататься. У меня ведь нету дел!

В кейсе бизнесмена, кроме веточек с песочком, лежит еще и пеленгатор. Агенты чувствуют, что от кейса веет чем-то неземным.

Так выглядит одноместный катамаран:







ИЗБАВИТЬ МУЖЧИНУ ОТ ЭМОНА:

1. Поймать катамаран вплавь

Мужчина заметит движение и начнёт уплывать от преследования.

Догнать мужчину вплавь: *сила+плавание* **УС5**

При успехе, эмон испугается и убежит. Но недалеко, спрячется в ближайших кустах, и когда агенты будут проходить мимо, атакует их (*см. раздел «Атака эмона»*).

2. Вырубить бизнесмена жалом на расстоянии

Эмону станет скучно на бизнесмене, потерявшем сознание, и он одним стремительным и плавным скачком пролетит 8 метров с шеи бизнесмена до берега озера и скроется в кустах.

Но далеко он не убежит, а спрячется в ближайших кустах, и когда агенты будут проходить мимо, атакует их (см. раздел «Атака эмона»).

3. Заинтересовать бизнесмена

Если игроки сделают что-то интересное и веселое, бизнесмен обрадуется, бросит петь и приплывет к ним. Он ведет себя, как ребенок. Эмон спрыгнет с бизнесмена и атакует одного из агентов (*см. раздел «Атака эмона»*).

4. Поймать на катамаранах

Всего катамаранов 3 + 1, на котором уплыл бизнесмен. Агентам нужно открыть (*ловкость* + *шпионаж* **УС 4**) или сломать (*сила* + *атлетика* **УС 4**) замок, которым крепятся катамараны. А затем попробовать взять бизнесмена в кольцо.

Увидев плывущие к нему катамараны, бизнесмен с радостью поиграет в игру «Побег от пиратов» и попробует уплыть. Его надо догнать и окружить. *УС зависит от количества катамаранов, на которых агенты устраивают погоню.* Один катамаран **УС 4**, два катамарана **УС 3**, три и больше **УС 2**.

Агенты кидают *ловкость* + *езда*. Ход боя см. ниже.



БОЙ НА ОЗЕРЕ

Если все агенты выкинули нужное количество успехов, им удалось окружить лодку бизнесмена. Бизнесмен пугается, что его поймали, вместе с ним пугается и эмон, покидает бизнесмена, большим прыжком оказывается на берегу и скрывается из вида. Бизнесмен приходит в чувство и пребывает в полной растерянности.

Если хотя бы один агент не выбросил нужное количество успехов – агентам не удалось окружить бизнесмена, он ускользает. И с радостным воплем: «Пираты! Сдавайтесь! Иду на абордаж!» пытается протаранить катамаран одного из агентов и опрокинуть его. Соперничество: *ловкость+езда*. Если у бизнесмена больше успехов, агент оказывается в воде и пропускает следующий раунд погони (его катамаран не учитывается, УС возрастает).

Если бизнесмен протаранил катамаран агента, управление катамарана ломается, и он остаётся без движения.

Если сломались все катамараны агентов, катамаран бизнесмена тоже ломается от частых столкновений и начинает тонуть. Бизнесмен пугается и падает в воду, эмон также пугается, покидает бизнесмена и прячется в ближайших кустах. Когда агенты будут проходить мимо, атакует их.



КОГДА АГЕНТЫ ИЗБАВЯТ БИЗНЕСМЕНА ОТ ЭМОНА:

Я такой веселый был и счастливый…прямо угар какой-то. Или будто головой стукнулся и в детство впал. Представляете, набрал полный портфель веточек и листиков, все документы растерял… И счастлив. Как пятилетний, ей-богу. Может, тут утечка газа произошла?

Про эмона он ничего не помнит.

Бизнесмен отдаст агентам пеленгатор по первому требованию и в качестве моральной компенсации предложит денег (могут пригодиться в локации «6-Свалка», чтобы подкупить бомжа, или в локации «5-Фонтан», купить у хулиганов браслет от угомонофона):

Берите, конечно. В этом угаре подумал, что это супер-компас будущего… а теперь вижу: обычная детская игрушка. Еще одно. Ребята, хочу сделать вам приятное. Время – деньги, а вы столько времени и сил потеряли. Примите благодарность!

Он предлагает агентам 1000 рублей (500 + 500). После этого:

Бизнесмен достал телефон и попытался кому-то позвонить:

– Что такое… Ну вот, с сетью что-то… Что за день…

С этими словами бизнесмен направился к выходу с намерением покинуть парк.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

разделительная черта между сотнями, десятками и единицами

60 62 100

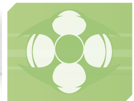
15 150



Угомонофон, деталь 3 – Пеленгатор

Похож на компас, позволяет отследить ближайшего эмона. В данном случае, единственного эмона. Будучи включенным, пеленгатор чуть слышно гудит и слегка греется. Покрутившись 5 секунд, фиолетовая стрелочка указывает направление, а на экранчике появляются цифры, показывающие расстояние. Правда, обозначение идет «палочками», поэтому цифры на дисплее агентам не знакомы, им придется просто бежать в указанную сторону или пытаться понять систему счета у нолемоциев. Цифры показывают, сколько метров до эмона.

Если они договорятся с нолемоцием, он объяснит им, как считывать показания пеленгатора.



Дорожка вывела вас к круглой площадке. В центре площадки небольшой фонтан в виде чаши, из которой «выпрыгивают» в разные стороны три гранитные рыбки. Вокруг фонтана стоят лавочки, и на одной из них сидят трое парней лет 16 и что-то бурно обсуждают:

– Да кто он ваще такой! – громко воскликнул один, черноволосый и невысокий. – Он же дедок какой-то просто…

– Дед, ага, – быстро согласился другой парень, рыжий, с неприятным лицом.

– Надо было отметелить папашу, – глубокомысленно сказал третий, широкоплечий, с толстой бычьей шеей. – Если бы не этот рупор… Такой громкий…

– Да блин, накостылять так, чтобы на костылях ушел! – возмущенно согласился невысокий.

– Может, передохнем и вернемся? – рыжий сжал кулаки.

– Под навесом как-то неудобно было, а так бы я… так бы мы… – широкоплечий сжал кулаки и нахмурился.

Парни помолчали, видимо, обдумывая вариант «вернуться и накостылять деду». Но, судя по лицам, делать этого они явно не хотят.

Хулиган Видак (Владик Видякин)

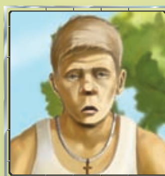




Умения
Рукопашный бой = 2
Уклонение = 2
Убеждение = 1
Связи с криминальным миром = 1

Характер: заносчивый, задиристый, злой. Хитрый. Считает себя самым крутым. Лидер группы.
Вещи: браслет от угомонофона (дает ловкость 5).

Хулиган Бычара (Алексей Бычков)

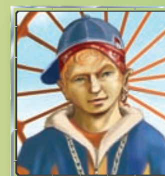




Умения
Рукопашный бой = 3
Уклонение = 2
Убеждение = 1
Связи с криминальным миром = 1

Характер: заносчивый, задиристый, злой.
Вещи: кастет, при успешном ударе может оглушить на следующий ход, если агент не выкинет УС 3 *сила + выносливость*.

Хулиган Косарь (Семён Косых)





Умения
Бег = 3
Уклонение = 1
Рукопашный бой = 1
Знание о моде = 3

Характер: подлиза. Во всём соглашается с Видаком. Любит стильно одеваться, старается казаться злым.

Косарь, Видак и Бычара обсуждают последние события – как бегали и отжимались у деда. Парни явно злы на деда, с которым ничего не могли сделать, т.к. он подчинил их волю. И теперь мечтают на ком-то сорвать свою злость.

При вашем появлении, парни дружно поднялись.

– Эй, слыш, пацаны, сюда идите, – говорит высокий. – Вы чё в нашем парке ходите? Школу прогуляли? Нехорошо. Учиться надо!.. Ладно, заплатите за проход и валите играть в песочницу.



ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ

1. Агенты не сопротивляются хулиганам

Хулиганы отнимают у них все деньги и, немного постебавшись, отпускают. При этом агенты замечают, что лидер группы (Видак) очень ловкий, движется быстро, точно и даже можно сказать, грациозно.

Дар + чувствительность **УС 3** покажет, что браслет на его руке – внеземного происхождения. Если агенты обратят внимание на браслет и попробуют почувствовать, внеземной ли он, то поймут это и без броска.

2. Агенты дерутся с хулиганами

Вы чё, оборзели? Ах ты, дурила! Мочим их!

Поражение: хулиганы отнимают у них все деньги, все гаджеты, которые не похожи на игрушечные, бросают в фонтан и уходят.

– На лошарах оторвались.

– Ладно, дедуля пусть живет.

Победа: если драка складывается в пользу агентов, хулиганы отступают, то же самое происходит при первом же нокауте (у одного из них 0 здоровья). Хулиганы ошарашены и оправдываются: «Мы же не знали, что вы каратисты… и что у вас пистолет!»

3. Среди агентов есть хотя бы одна девушка

Если вся группа состоит из девушек или в ней только один парень, хулиганы не станут просить денег и напрашиваться на драку, а будут приставать и цепляться к девушкам:

– Смотри какая (какие). Эй, принцесса, тебе принц не нужен?

Флирт: девушка с общением 3 может подойти к ним и немного пофлиртовать. Если общение девушки меньше 3-х, хулиганы не заинтересованы. Если она попросит браслет: УС 4 *общение + обаяние*. При успехе, Видак снимает браслет и отдает его посмотреть. Девушка может убедить его подарить браслет, пообещав свидание – которого он явно будет добиваться.

Выкуп: если агенты встречались с бизнесменом, и тот дал им 1000 рублей, они могут выкупить у хулиганов браслет за 500 или больше, те с радостью возьмут деньги и, удивленно глядя на агентов, побыстрее отправятся отмечать удачную находку.

4. Агенты обходят хулиганов стороной

Каждый, кто идет за кустами мимо хулиганов, должен выкинуть *ловкость + шпионаж* УС 2. Провал хотя бы у означает, что хулиганы заметили агентов – и начинают требовать с них денег.

5. Агенты приходят с участковым или шахматистом

При появлении деда хулиганы явно испуганы, и даже без внушатора отдают браслет. Участкового они боятся меньше, но и ему отдают браслет без возражений.

– Да забирайте эту фигню. Я просто так надел, я такую шелупень не ношу. Он валялся, вот я и прикололся.



Угомонофон, деталь 4 – Браслет

Дает ловкость 5 тому, кто его наденет.

Если агенты завели разговор о карлике, и спрашивают, не видели ли хулиганы такого, *общение + убеждение* УС 3, успех значит, что хулиганы рассказали о том, что они давно общаются с «нормальным мужиком, зовут Фарук». Он им дает поручения и потом в награду ценные вещи. Например, сегодня утром он дал им антикварную вазу (разворачивают газету и показывают старую бутылку из-под лимонада, которую под действием чар злоума считают антикварной и надеются выгодно продать). А они за это помогли ему разобраться с одним наглым африканцем, сломали ему «вредную машину, которая людей с ума сводит».



6 — СВАЛКА

Свалка находится в дальнем углу парка. К ней ведёт небольшая тропинка, пройти можно только через локацию «5-Фонтан».

На первый взгляд свалка не представляет из себя ничего особенного – несколько железных баков, кучки коробок, досок, труб и прочего строительного мусора. Куски какой-то мебели, сломанный шезлонг... Тут же, с деловым видом, расхаживает очень своеобразный бомж, разговаривая... с мусорным баком.

Бомж завалил разрыв пространства грудой хлама, считает, что у него глюки после пьянки. Но любой агент может его почувствовать, пробродив по свалке пару минут.

В одном из баков он держит нольэмоция, с ним и разговаривает.

Изнутри мусорного бака, заваленного сверху тяжелыми стальными трубами, послышался чей-то спокойный голос:

– Уважаемый друг. От лица всего учёного сообщества мира Нирвана прошу вас выпустить меня, чтобы я мог вдохнуть больше кислорода, освежить свои легкие, размять суставы и мышцы, затекшие от длительного пребывания в контейнере для мусора.

В ответ на это бомж недовольно мычит себе под нос что-то вроде:

– Аугмыы… ыыыы… ёпрст!

Сидящий в контейнере продолжает так же невозмутимо:

– Помимо улучшения моего самочувствия, выпустить меня требуется для проведения переговоров. Вы уполномочены вести переговоры с прибывшими на землю?.. Я известный ученый, и прибыл к вам с миром… Вы слышите меня?.. Ароматы места, где я имею честь пребывать, не располагают вести длительные дискуссии, а низкое содержание кислорода вредно воздействует на мои лёгкие.

Бомж перестал мычать, повернулся в сторону голоса и прикрикнул:

– Э! Ты там! Тихо сиди там! А то прямо щас… как его… там!

На что голос из бачка ответил:

– Уважаемый друг! Если у вас проблемы с головой, доктора Нирваны помогут вам в излечении. Только вам нужно выпустить меня из бачка.

– Тихо там, тебе говорю! – бомж стукнул палкой по ящику, – Ещё слово скажешь, буду стучать по ящику, пока не оглохнешь там.

Бомж наглый и физически довольно крепкий. У него прекрасное местечко, с которого он «кормится» – парк. Он давно отвоевал его у «коллег». При появлении агентов, он присматривается к ним, после чего начинает выпрашивать денег:

– Дайте на хлебушек, а? Двенадцать рублей всего. Очень кушать хочется. Помогите, а? Всего каких-то злосчастных двенадцать рублей. Видите, как жизнь повернулась. Дом сгорел, документы украли, жена сбежала… в Калмыкию к родственникам. Теперь вот бедствую. Дайте денежек, очень кушать хочется.





Бомж – Васек (неопределенного возраста)



Умения
Актёрство = 2, Бег = 2
Убеждение = 1

Характер: боязливый, осторожный, хамоватый. Попрошайка.

Если у агентов есть деньги (от бизнесмена), они могут дать их бомжу. В этом случае бомж схватит 500 рублей и, бормоча благодарности, убежит вдоль ограды по направлению к выходу из парка. Агенты могут использовать внушатор, чтобы бомж потратил деньги на еду, а не выпивку.

Если у агентов нет денег, или если они поинтересуются насчёт голоса из мусорного бака:

– А это я африканца поймал. Хотите покажу? Настоящий. Сто рублей за демонстрацию! Вы такого не видели… весь такой в халате с шапкой. Сидит там у меня…

Бомж называет нольэмоция негром из-за серого цвета кожи и одежды, похожей на африканскую, и показать его может только за деньги. Можно предложить что-то ценное, бомж согласится, возьмёт предмет и убежит, пока не передумали.

Привлечь участкового

Участковый, увидев Васька, строго велит ему следовать за ним для разговора (к ближайшей лавочке). То есть, они с Васьком на полчаса покинут локацию.

Но если каким-то образом участковый заметит пленника, нужно будет объяснить ему, кто такой нолемоций и что он тут делает. Если агенты свяжутся с Лапочкой для совета, она предложит выдать нольэмоция за дипломата Уганды.

Убедить участкового
общение + убеждение
УС 3

Успех: Я вижу, вы ответственные. Сопроводите гостя нашей страны, чтоб он больше не заблудился.
Неудача: Я вынужден задержать гражданина для выяснения личности. Пройдёмте!
Участковый уводит нольэмоция с собой. Агентам нужно как-то освободить его. Например, отвлечь участкового или взять нолемоция тогда, когда милиционер подвергнется психотропному действию купола. Если агенты не освободят нольэмоция до того, как купол исчезнет, и участковый отведёт его в ближайшее отделение милиции, **задание считается проваленным**.



НОЛЕМОЦИЙ



Когда трубы с мусорного бака убраны, оттуда с кряхтением вылезает человек… с серой кожей, ярко желтыми глазами, и в несколько помятой и испачканной одежде – золотистом балахоне и шапочке. Он потрепан, на лице и руках синяки. Прическа у него очень необычная.

Не важно, выпустил ли его бомж, чтобы показать агентам, или агенты спровадили Васька и освободили нолемоция сами – увидев агентов, гость из Нирваны быстро понимает, что перед ним не просто дети, а агенты известной ему Организации.

Он прекрасно знает, что вошел на Землю без регистрации, к тому же, его питомец натворил тут дел – в общем, пугается, что ему достанется по полной программе, поэтому при виде агентов сходу начинает врать:

– Моя есть турист из Замбабве. Это столица Африки. Я прибыть сюда с гуманитарная миссия, помочь вашей стране. Но невоспитанный господин Васик напал на меня и посадить в бочка, отобрать и съесть мой гуманитарный помощь! Я уже скучать по великий река Амазонга и озеро Чад. Спасибо вам за мой освобождений! Хочу подарить вам этот сувенир… – странный человек неловко отрывает пуговицу от своего костюма, стараясь сделать это незаметно, и торжественно вручает вам. – Вот, это золотая драгоценность моего… то есть моей страны. Возьмите! Возьмите! Я знать дорогу в посольство Соединенных Штатов Африки, я сам дойти. Пока! Пока!

С этими словами нолемоций направится прямо к разрыву, делая вид, что он собирается в посольство. Впрочем, земную географию он знает крайне плохо,



поэтому в своем «рассказе» сделал сразу четыре явных ошибки. Если агенты уличат его и покажут все ошибки (Зимбабве, к тому же это не столица Африки, Амазонка течет в Южной Америке, Соединенных Штатов Африки не существует), нолемоций сдастся:

– Да, вы правы. Я незваный гость на вашей планете. Но я вам ничего не скажу, потому что все, что я скажу, будет использовано против меня!

Агенты могут попытаться убедить странного пришельца рассказать им, что происходит (*общение + убеждение*).

УС 4	Если агенты просто попробуют уговорить его все рассказать – например, апеллируя к тому, что, не рассказав, он подвергает опасности окружающих мирных жителей.	**УС 2**	Если агенты твердо пообещают, что никакого наказания ему не будет, если он не совершал никаких злодейских поступков.

Результат: нолемоций расскажет, кто он, откуда пришел, про эмонов, про то, что его ручной эмон сбежал и носится по парку. Как на него напали хулиганы-расисты, и как он потерял части угомонофона. Про злоумов он ничего не расскажет, так как не подозревает, что один попал сюда.

– Жители Нирваны очень спокойные и уравновешенные от природы. У нас практически не было войн, редко случаются конфликты и драки. Эмоции мы держим под контролем. Но без чувств и эмоций жить тоже нельзя, это безрадостно и не приносит счастья. Поэтому еще пещерные нолемоции приручали диких эмонов – ведь каждый эмон может сесть на шею и пробудить, усилить эмоции. То есть, подарить радость жизни, яркие и счастливые моменты… Но вы, люди, и так вполне эмоциональны. Особенно те трое агрессивных молодых землян. Поэтому, когда эмон прыгает на вас, ваш разум не выдерживает шквала эмоций и временно функционирует неправильно. К сожалению, эмону такой напор нравится, он скачет с человека на человека и всех сводит с ума. Самое плохое в этом то, что когда эмон наберет достаточно переживаний, он спрячется в укромном месте и через два часа появится с выводком из четверых детенышей! А юные эмоны, когда подрастут, конечно же, начнут искать себе еще людей… И если их не остановить, они всю вашу планету сведут с ума.

Нольэмоций даст подсказку, как можно приманивать эмона:

– Уважаемые друзья. Я надеюсь, у вас лучше получится поймать моего эмона, потому что это ваш мир, а вы знатоки своего мира. Легче всего привлечь эмона какими-то эмоциями. Он всегда реагирует на эмоции, хочет их испытывать как можно больше. А вы умеете эмоции проявлять. Проявите яркие эмоции и это приманит эмона.

Если ему покажут детали угомонофона, нолемоций расскажет о его назначении, составе и поможет собрать детали воедино.

Если агенты расскажут, что видели карлика, или что видели участкового в ступоре, и как они его выводили из ступора, нолемоций насторожится и расскажет им про злоумов:

– Ммм, понятия не имею. Но эмон к такому привести никак не может. Он наоборот пробуждает эмоции, а не гасит их. Значит, это кто-то еще.

Нолемоций считает, что выполнил свою миссию, и хочет отправиться обратно в Нирвану, пока не встретил местных жителей. Это разумное решение, т.к. когда он дал все советы, ничем помочь уже не может. Агенты могут проводить его к разрыву, и он покинет Землю, взяв с них слово, что они вернут угомонофон и его ручного эмона.

Если агенты спросят у Лапочки о правомочности данного предложения, она подтвердит, что все законно. Без доказательства злонамеренности, его нельзя арестовать (запрещает *Конституция миров*), а т.к. он сотрудничает, нет смысла его задерживать. А отбирать его личную собственность тем более нельзя. В общем, его вины в произошедшем нет, надо помочь ему и себе, вернув сбежавшего эмона и угомонофон.

Составные части Угомонофона

Пеленгатор	*– Друзья, это пеленгатор. Он помогает найти эмона. Смотрите, куда указывает стрелка, там и эмон.* Нолемоций объяснит агентам, что значат цифры на экране.
Внушатор	*– Это внушатор. Он служит для того, чтобы дать команду эмону. Когда вы увидели эмона, нужно успеть навести на него внушатор и дать приказ лезть в ящик. Не важно, на каком языке, внушатор передает суть вашей мысли.*
Браслет	*– Это, друзья мои, браслет. Эмон очень ловкий, и если внушатор не сработал, надо надеть браслет, чтобы стать таким же ловким, как эмон!*
Контейнер	*– А это, уважаемые агенты, контейнер. Он предназначен для хранения эмона. Эмон очень изворотливый и удержать его трудно, проще посадить в контейнер.*



После прохождения любых двух локаций, игроки встречают участкового, медленно бредущего по дороге. Также, они могут увидеть его с колеса обозрения или сами найти его на центральной алее.

Участковый подвергся нападению эмона, а затем подкравшийся злоум использовал свой *гипнобрелок*, чтобы нейтрализовать милиционера и чтобы тот не мешал осуществлению его планов. Под действием гипнобрелка, участковый отупел и бредет, сам не зная, куда. Осмотрев его, агенты видят, что милиционер совершенно безучастен, равнодушен и словно спит на ходу. На вопросы он отвечает нечленораздельным мычанием.

Пробудить участкового

УС 5	Использовать медицинский комплект «от болезней». Участковый кидает 6 КК, ему необходимо выкинуть 5 УС.	**УС 3**	Кроме использования комплекта, поработать над ним с помощью Головоломки (агент кидает *разум + понимание людей*) или Стирателя (автоматический успех). Стиратель в данном случае помогает человеку.

Успех: участковый придет в себя через 5 минут (а если применили Стиратель, то мгновенно). Он частично вспоминает, что случилось (и говорит, что карлик поднес к его лицу какой-то фиолетовый глаз и затем в голове все помутилось).

Если агенты к этому времени спасли его подругу с колеса обозрения, участковый будет благожелательно настроен и окажет помощь, если агенты попросят. Подруга рассказала ему об этом, перед тем, как пойти к выходу из парка. Но тут на участкового напал эмон, а затем злоум. В результате, участковый не помнит, что произошло в парке, но помнит, что ребята спасли его подругу.

А если игроки не спасли женщину с колеса обозрения, участковый будет настроен подозрительно и нужно будет объяснить ему, кто они такие и что тут делают (общение + обаяние **УС 3***).*

У милиционера мало времени, и он может помочь один раз (пройти с ними в одну из локаций парка). Если игроки используют помощь участкового в любой локации, кроме свалки, то затем он появится на свалке в разгар разговора с Васьком – и уведет его.

Если игроки будут вести себя нагло и даже вызывающе, может принять их за хулиганов и попытаться выпроводить из парка. В этом случае его можно либо победить, либо подчиниться (и пойти к выходу из парка, тогда они все вместе попадут под действие купола). Если агенты одолеют участкового и пойдут дальше, он побежит к выходу из парка за подмогой. И даже когда купол развернет его, участковый будет помнить, что агенты злостные хулиганы, и нужно их арестовать. Когда купол будет снят, он вызовет патрульных, и те будут ждать агентов в выхода из парка. Такое развитие событий очень нежелательно, чревато осложнениями для О.С.А., и к агентам применят дисциплинарное взыскание, если они так себя поведут.

Участковый – Фёдор Петрович Погонин (42 года)





Умения
Стрельба (огн.) = 2
Бег = 2
Рукопашный бой = 2
Понимание людей = 2
Связи в органах милиции = 2
Связи с криминальным миром = 1

Характер: спокойный, уравновешенный, с нормальным чувством юмора. Любит во всём порядок и не любит неожиданностей.

Вещи: удостоверение сержанта милиции, свисток, пистолет (каждый выстрел наносит 3 повреждения, 6 зарядов).



8 – АТАКИ ЭМОНА

Эмон уже атаковал

- Подругу участкового, загнав ее на колесо обозрения (+1)
- Бизнесмена, который впал в детство (+1)
- Участкового (+1)

После прихода агентов в парк:

- Мороженщицу, которой не помог шарф (+1)
- Механика Петровича, пока тот спал (+1)
- Если эмон успешно атаковал двоих агентов (см. ниже), то он набирает последние эмоции, необходимые ему для размножения (+2).

Результат: набрав 7 очков, эмон прячется в дупле большого дуба и, если его не найти там с помощью пеленгатора, через 2 часа появляется с потомством (четырьмя маленькими эмонами).

Нападение эмона на агента:

Эмон атакует после того, как агенты посетили локацию «Лодочная станция» и прогнали его со спины бизнесмена. Его атаки происходят, когда агенты переходят из одной локации в другую. К этим нападениям нельзя подготовиться, они всегда неожиданны и очень стремительны – эмон прыгает из засады и мгновенно взбирается на загривок агенту.

Эмон: 7 КК VS. Агент: *ловкость + уклонение*

Если эмон успешно приземлился на загривок агенту, тот уже через секунду сходит с ума. Бросьте кубик, чтобы узнать, как именно.

Совершив два успешных нападения, эмон устает и прячется в дупле большого дуба, чтобы там отдохнуть и отпочковать четверых маленьких эмонов.

1-2	Агент становится агрессивным и хочет подраться со всеми, к каждому докапывается. Агент может отыграть это, или инструктор просто кинет кубик, на кого он напал, а дальше стандартную драку.
3-4	Агент становится трусливым и боится всего вокруг, пытается спрятаться и уговорить друзей охранять его. Агент должен отыграть это, а инструктор может корректировать.
5-6	Агент начинает использовать все гаджеты, которые у него есть, по очереди (тянется карточка наугад). С радостным криком «Крутатень!», он вынимает гаджет, использует его (если гаджет атакующий – на ближайшего стоящего рядом, если защитный, то на себя, если общего действия, то 1 ход играется им).
Время действия	Пока эмон висит на шее + еще 3 хода. На людей с пробужденным даром подобные способности действуют недолго: дар позволяет быстро восстановить нормальное состояние. Первое же повреждение или громкий звук, например, из Кричалки, спугивают эмона.



9 — ЛОВЛЯ ЭМОНА

Если у агентов нет ни одной части угомонофона, они смогут поймать эмона только вручную, если встретят его или если он нападет: *Ловкость + рукопашный бой* против **9 КК** эмона.

Когда эмон пойман, его нужно бросить обратно в разрыв. Он помчится к своему хозяину и в ближайшее время не вернется (а потом разрыв закроют ученые из группы «Портал»).

Если эмон пойман уже с детенышами, их можно оставить и сдать в Монстропарк. Пока они не могут пробуждать в людях эмоции, но уже через сутки смогут – и с удовольствием будут.

Если агенты подстрелили эмона липким зарядом, он пойман, но выстрел против **7 КК**. Проще всего поймать эмона на агенте и бросить в этот гекс хлопушку. Тогда агент несколько пострадает, но зато эмон будет пойман: он будет оставаться без сознания час, затем придет в себя и бросится наутек из этого мира, прямо в разрыв.

Пеленгатор	Определяет, где эмон и указывает направление стрелкой. Похож на компас. Находится у бизнесмена.	Можно найти и поймать эмона «вручную»: *ловкость* агента против **9 КК** эмона.
Браслет	Даёт надевшему ловкость 5, что очень помогает поймать эмона «вручную». Находится у хулиганов.	
Внушатор	Позволяет отдать команду эмону лезть в контейнер. Похож на громкоговоритель. Находится у деда-шахматиста.	Позволяет приказать эмону залезать в контейнер: *дар + техника* против **4 КК** эмона.
Контейнер	Эмон очень изворотливый и удержать его без контейнера трудно (бросок на удержание через каждую минуту – ловкость того, кто несет, против **5 КК** эмона). Контейнер находится у продавщицы пирожков.	



10 — ЗЛОУМ

Злоум – Форек-Ёрек





Умения
Злочары = 2
Стрельба (мет.) = 3
Выживание = 4
Обаяние = 3
Убеждение = 3

Способности:
иллюзия.

Заклинания (4 в день):
Страх
Паралич
Чары
Неприметность

Характер: как и все злоумы, Форек-Ёрек злобный, завистливый, хитрый, изворотливый и лживый. При этом он умеет сказать классную шутку, над которой все посмеются, и вообще не чужд обычных человеческих радостей. Он мечтает добиться звания «Издеватель», чтобы получить право жениться и завести семью.

Вещи: лук, осталось 10 отравленных стрел (было 15, израсходовал на участкового).

Совесть: -4 КК **Жадность: +3 КК**
Трусливость: +1 КК **Честолюбие: +1 КК**
Любознательность: - **Авторитет: -2 КК**



Страх

Вселяет страх в выбранное существо. Проигравший VS очень боится злоума и убегает подальше, забыв обо всем.
VS: *дар + злочары* / *дар + сопротивление*
Расстояние: 5 гексов (15 метров)
Создается: КД
Действует: 5 ходов минус 1 ход / 1 пункт разума жертвы.

Паралич

Парализует выбранное существо. Проигравший VS замирает на месте и не может пошевелиться (и даже говорить).
VS: *дар + злочары* / *сила + выносливость*
Расстояние: 1 гекс (3 метра)
Создается: 1 ход
Действует: 10 ходов минус 1 ход / 1 пункт силы + выносливости жертвы.

Неприметность

Злоум невидим и получает +2 КК к уклонению от прямых атак, +3 КК от стрелковых. Звуки от его передвижения остаются. Если окружающие не могут услышать злоума, он получает еще +1 КК на уклонение.
АВ: *дар + злочары*
Создается: КД
Действует: сколько ходов, сколько ЧУ

Чары

Позволяет очаровать выбранное существо. Проигравший VS проникается дружелюбием и привязанностью к злоуму. Считает его хорошим, несмотря ни на что, оправдывает его поступки. Если злоум делает что-то плохое (атакует друга, пытается заставить зачарованного прыгнуть в пропасть и т.п.), чары пропадают. Note: знающий зачарованного может заметить некоторую странность в его поведении: *разум + анализ*, **УС 5**.
VS: *дар + злочары* / *разум + понимание людей*
Расстояние: 5 гексов (15 метров)
Создается: ДД
Действует: 5 часов минус час / пункт разума жертвы.

Лук и стрелы

Маленькие отравленные стрелы. При попадании наносят 1 повреждение и начинают жечь (-1 КК ко всем действиям). Минусы с двух и больше попаданий суммируются! После попадания четвертой стрелы, агент перестает контролировать себя: падает на землю и начинает кататься, чтобы унять зуд и боль. Дальность стрельбы: 3 гекса (9 метров). Действие яда: 5 минут.

Чего хочет злоум

Злоум очень хочет получить звание Издевателя, потому что в народе злоумов только с этим званием можно жениться и заводить семью. Иначе на тебя ни одна злоумка даже не посмотрит! Поэтому, увидев, что происходит в парке, злоум решает, что это его шанс.

Быстро сориентировавшись, карлик очаровывает хулиганов и натравливает их на нолемоция, приказав отобрать и разломать угомонофон. Потом он пытается поймать эмона, но не может.

Злоум будет всеми силами стараться сделать ситуацию еще более нестабильной. Например, если он узнает о существовании купола, он обязательно постарается убедить агентов отключить его (или выпытает код и отключит сам) Тогда эмон сможет выбраться в город, быстро отпочкует четырех маленьких эмончиков, карлик поможет им подрасти – и выпустит на волю, охотиться на людей, сотни и тысячи которых ходят по улицам города! Сложно представить, к чему может привести такое развитие событий, ведь юные эмоны не просто сведут с ума пару сотен человек, а быстро вырастут, размножатся и… Форек-Ёрек может получить не просто звание Издевателя, а даже Большую Гадскую Медаль!

Нора злоума

Форек-Ёрек живет в норе, спрятанной под корнями самого большого дуба, стоящего в глухом уголке рощи (см. левый нижний угол карты).

Когда-то давно он выгнал из этой норы барсука, расширил ее и устроил себе теплое местечко.

Если агенты будут проверять лесной массив на наличие внеземного, *дар + чувствительность* **УС 3** подскажет, что из глубины рощи веет чем-то. Отправившись туда, агенты быстро поймут, что из-под дуба тянет внеземным и смогут пролезть в нору, т.к. они размером как раз со взрослого злоума.

Другая возможность узнать, что злоум живет в роще – см. *Колесо обозрения*.

Когда бы агенты не пришли сюда, злоума нет дома, он занят тем, что сеет в парке хаос и совершает каверзы, а также пытается поймать эмона. Поэтому в его нору можно беспрепятственно проникнуть.

Правда тот, кто первым ползет по узкому коридору в нору, кидает *разум + анализ* **УС 4**, в случае провала задевает натянутую у самого пола нитку, и на голову ему выливается стакан с жидкой вонючей грязью (-1 к общению на сутки).

В норе могут поместиться одновременно не больше 2-х агентов. Кроме вещей, украденных у посетителей парка, и ставших бытовой утварью Форека-Ёрека, агенты видят коробку с надписью: «Мои достижения». А рядом с ней фотоаппарат «Polaroid», и коробка, полная фотографий. Открыв коробку, агенты могут увидеть, что за бесчестный и гадкий карлик им попался: в ней масса фотографий людей, которых злоум обманул, над которыми поиздевался, которым устроил какую-нибудь неприятность.

Тут и плачущие маленькие девочки, у которых обезображены любимые куклы; и бледные родители, которые увидели своего ребенка подвешенным на высоком дереве; и милиционер, облитый помоями, арестовывает подростка, который явно не понимает, в чем провинился. Или, например, грязные дети в синяках и царапинах, вповалку лежащие на земле вокруг карусели, которая резко остановилась во время вращения. Даже собака, хвост которой подлый злоум привязал к хвосту кошки и выкинул в толпу. Каждая фотография подписана: дата и описание, что злоум учинил с «глупыми людишками». В общем, у агентов достаточно вещественных доказательств, чтобы Форек-Ёрек отправился в тюрьму.

Кроме фотографий, в норе есть еще две интересных вещи, от которых веет внеземным:

- Кодекс злоумов: тонкая книжка в перепете из живых листьев, на которой на злоумском языке написано «КОДЕКС» (*дар + лингва* **УС 2**). Если взять книгу в руки, через несколько секунд агент поймет, что переплет из крапивы и очень жжется! Агент вскрикивает, теряет 1 пункт здо-



ровья и руки его покрываются волдырями (-2 КК ко всем действиям руками). Книга, услышав вскрик, злорадно хихикает. При попытке открыть книгу, агент кидает *ловкость + уклонение* **УС 4**, неудача означает, что ему в лицо брызнули чернила, и теперь он ослеп на полчаса или пока не умоется (а воды в норе нет). Книга радостно хохочет.

- Бутыль со странной тягучей жидкостью, пахнущая смолой. Если ее понюхать, у агента кружится голова и на короткое время он впадает в полную апатию (становится как сомнамбула). Это яд *пофигений*, который изобрел один талантливый злоум. Форек-Ёрек украл целую бутыль и изредка использует ее (сегодня отравил им участкового). *Дар + чувствительность* **УС 4** позволит понять, что за жидкость в бутыли.

Кодекс злоумов:

1. Мы высшая раса и должны издеваться над всеми остальными. Без наших издевательств их глупая жизнь теряет смысл.
2. Истинный злоум счастливо засыпает только в тот день, в который он обманул и подставил двоих.
3. Сохраняй каждое свое злодеяние. Лучший обман – тот, совершение которого ты сможешь показать и доказать другим злоумам.
4. Лишь злоум, постигший искусство обмана, подлости и издевательства, может стать настоящим Издевателем и получить право жениться и завести семью.
5. Старайся, работай над собой, делай истинные подлости – и награда найдет тебя.

А ниже крупными буквами идет:

6. Только истинный герой достоин перевернуть страницу и увидеть Тайный Знак. Ты герой?

Если агент переворачивает страницу, на следующей странице он видит светящийся гипнотический знак, похожий на морду свиньи, и кидает *дар + разум* **УС 4**. В случае провала, агент падает на карачки, начинает ползать, хрюкать и есть листья и траву. Он считает себя свиньей ровно 15 минут. А книга заливается: «Ой, не могу! Посмотрите на этого глупого человечишку! Ха-ха-ха-ха-ха!..»

Встреча со злоумом

Когда агенты входят на территорию парка, злоум как раз поджидает их, чтобы вдоволь поиздеваться над новопришедшими детьми (см. *раздел 1 – «Вход в парк»*). Потом Форек-Ёрек понимает, что напал на агентов О.С.А., и решает применить другую тактику: нападать из засады, мешая им собрать угомонофон, а если они все-таки соберут, то попытаться обманом выпросить его или украсть.

Нападения злоума

Подумав, он решает запугать агентов, и пишет корявым почерком записки.

Нападая из-за кустов, когда агенты переходят из локации в локацию, злоум кидает в агентов заклинание страха, затем стреляет из отравленного лука, швыряет скомканную записку и тут же убегает под прикрытием неприметности, опасаясь, что его поймают.

Записка 1: *«Уберайтесь ат сюда! Вы мишаете учоным опытам! Пошли вон, ато хуже будит!»*, подпись *«Учоный»*.

Записка 2: *«Вы ещо тут?! Срываете важное аткрытие! Йожык тринируется на войну»*, подпись *«Ученый!! И боивые»*.

Записка 3: *«У нас ваши радитили. Паследние придуприждение! Если вы ни уйдете им хана!»*, подпись *«Бандиты»*.

Если его потуги не помешают агентам собрать угомонофон, карлик перейдет к притворству (см. следуюший пункт).

Записки см. в приложении к миссии.

Притворство злоума

Излюбленная тактика карлика: притвориться добреньким, немощным и несчастным.

Вы видите невысокого человека ростом всего с метр-двадцать, который ковыляет, ахая и охая, по дорожке, потрясая руками.

– Горе, горечко, – причитает он себе под нос. – Злой эмон атакует беззащитных жителей… Серый человек натравил его на них… ему все равно, какое зло причинит эмон… Своим холодным, расчетливым умом серый человек замыслили страшное злодейство!.. Что будет делать добрый Форек-Ёрек?.. Он свяжется с жителями этого мира и предупредит их, предупредит обязательно… пусть даже ценой своей маленькой жизни!

Карлик постарается пройти неподалеку от агентов так, чтобы они обязательно услышали все эти патетические слова. Если агенты заговорят с ним, он расскажет то же самое – что нолемоции злодеи и готовят вторжение на Землю, с жаром и беспокойством опишет, какая опасность всем грозит и что нужно срочно остановить их. В общем, злоум постарается перевернуть все с ног на голову и убедить агентов, что нолемоцию нельзя доверять и, главное, нужно срочно пройти «процедуру лечения эмоном от заразы».

Чары

Как только карлик сможет остаться наедине с любым из агентов, он попытается его зачаровать. Если получится, игрок будет полностью доверять карлику и слушаться всех его приказов. А если кто-то из друзей будет возражать, агент будет злиться и даже в любой момент готов подраться с друзьями ради «своего нового лучшего друга» злоума.

Форек-Ёрек легко убедит зачарованного агента в чем угодно: например в том, что эмон опасен, нолемоций все наврал, и на самом деле они готовят вторжение на Землю. И нужно срочно отдать эмона ему, доброму карлику, а еще с помощью эмона нужно вылечить заразу, которой нолемоций заразил всех агентов, когда общался с ними!

Присоединившись к остальным, карлик и агент постараются убедить их в этом, особенно чтобы агенты прошли «процедуру лечения эмоном».

Если все агенты оказались под действием сумасшествия от эмона, зачарованы злоумом, или без сознания/парализованы – злоум побеждает. Он похищает пчелофон, находит там смс с кодом для отключения

купола, отключает его и, захватив эмона, начинает творить в городе форменные безобразия. **Миссия считается проваленной.**

Победа

Чувствуя, что проигрывает, карлик попытается ударить и прыгнуть в разрыв, чтобы спастись хотя бы в мире Нирваны. Если агенты ловят его, он во всем признается и вымаливает прощение, выглядит побитым и жалким – и говорит, что обычно знает меру в воровстве людских эмоций, но тут поддался соблазну из-за «проклятого эмона». Агенты обязаны сдать на Таможню.

Лук и стрелы карлика они могут оставить себе – сами стрелять из него не могут (слишком маленький), но можно сдать Однорукому (+2 лн на следующую миссию).



11 – ВЕРОЯТНЫЕ ОКОНЧАНИЯ МИССИИ

Вариант окончания 1 – «Чистая победа»

Агенты собирают все предметы, ловят эмона, находят разрыв, вызволяют нольэмоция и побеждают злоума. Каждый агент получает по два тача. Перед уходом нольэмоций даёт агентам гаджет «Спираль разума», который позволяет прочитать мысли любого разумного существа: *разум + понимание людей* против *дар + сопротивление*, 1 заряд в сутки, на расстоянии в 1 гекс (3 метра). Агенты могут оставить гаджет себе или сдать Однорукому за 3 лн.

Вариант окончания 2 – «Победа»

Агенты ловят эмона, вызволяют нольэмоция, побеждают злоума, но собирают не все предметы. Задание считается выполненным не полностью. Каждый агент получает по одному тачу. Перед уходом нольэмоций даёт агентам гаджет «Спираль разума», который позволяет прочитать мысли любого разумного существа: *разум + понимание людей* против *дар + сопротивление*, 1 заряд в сутки, на расстоянии в 1 гекс (3 метра). Агенты могут оставить гаджет себе или сдать Однорукому за 3 лн.

Вариант окончания 3 – «Задание выполнено»

Агенты выполняют задание, но при этом как-то усложняют работу ОСА (например, агенты попадают в милицию). Каждый агент получает по одному тачу, но -5 лайнов с рейтинга группы.

Вариант окончания 4 – «Провал»

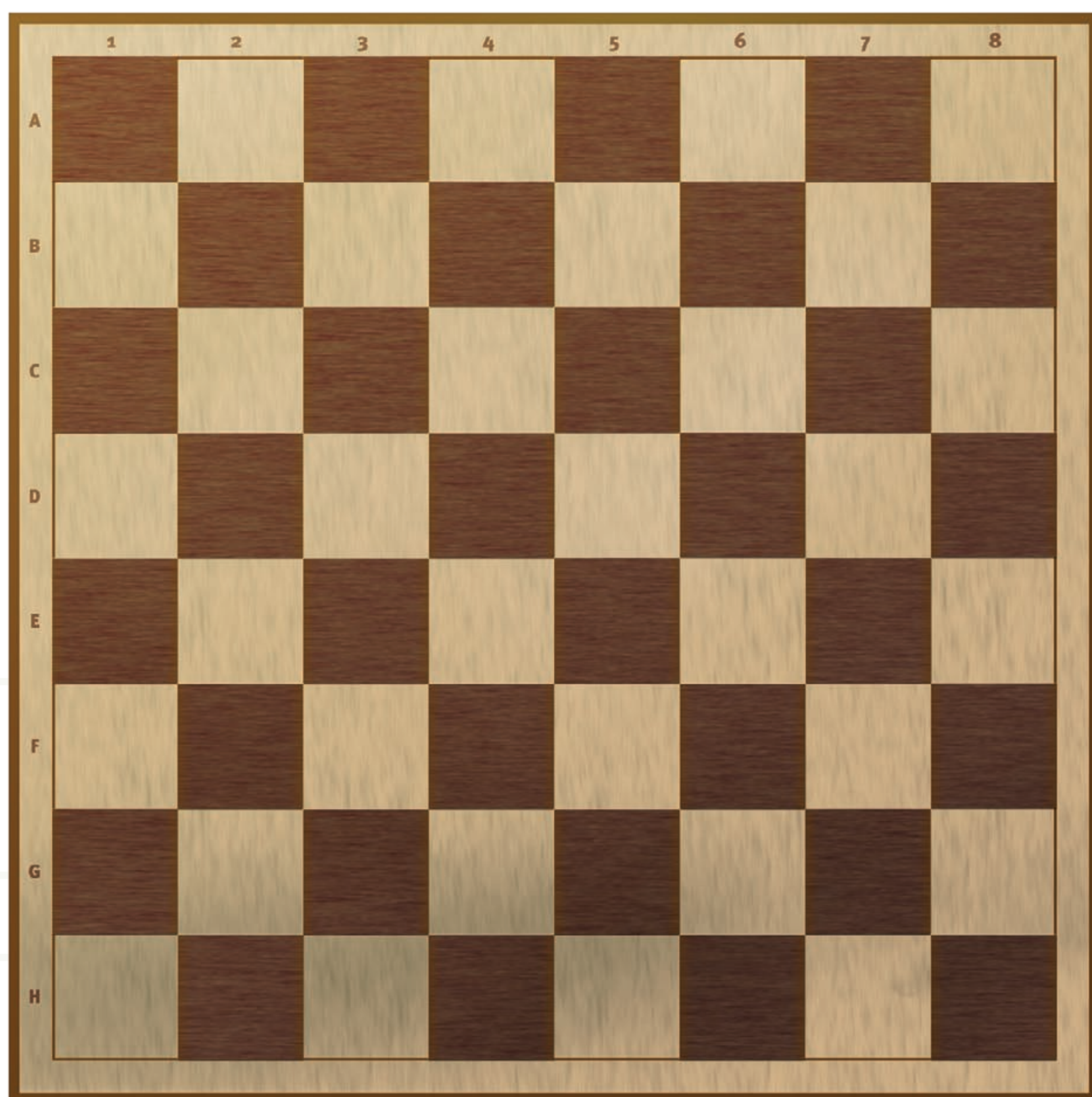
Агенты не выполняют задание, если не поймали эмона, либо если нольэмоций был пойман и доставлен в милицию. Через 2 часа после прихода агентов в парк, эмон размножается почкованием. Группа опытных агентов, которая прибывает в парк вечером, теперь должна срочно поймать всех эмонов, потому что батарея поля вот-вот сядет. Вызволить нольэмоция из милиции и внушить всем, что его не было – также непростое дело, которое ждет опытных агентов. Задание считается проваленным. Агенты не получают тачей.

Дополнительно:

+1 лн есди девочка без драки смогла забрать у хулиганов браслет.
+1 лн, если вызволили агента, пойманного билетёршей.
+2 лн, если нолемоций был задержан участковым, и агенты его вызволили.
+1 если убедили бомжа использовать деньги на продукты, а не на выпивку (например, при помощи внушатора).

Задать свои вопросы или попросить совета у более опытных агентов по прохождению этой миссии можно на сайте www.o-s-a.ru



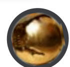




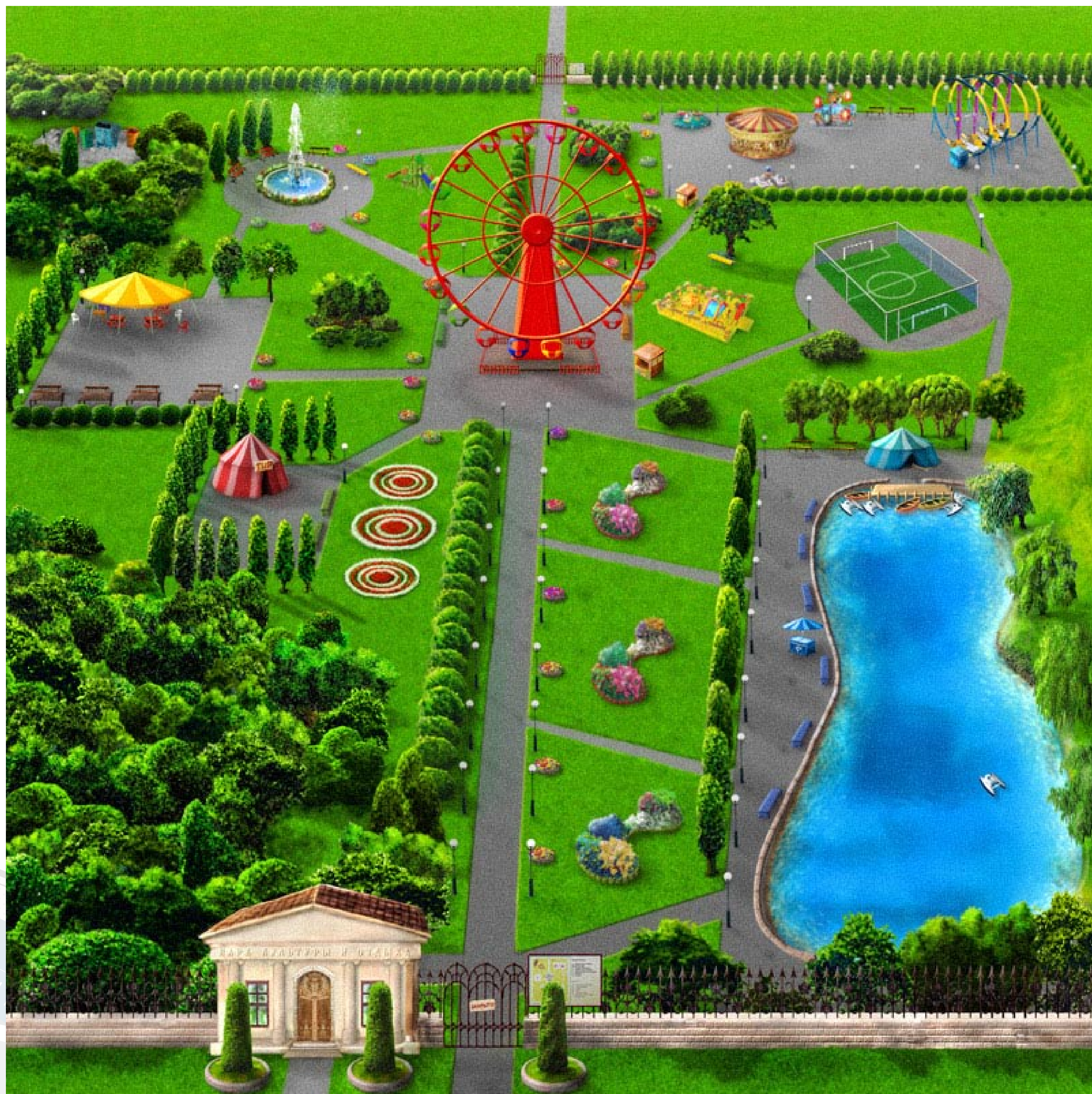


Фишки размером под реальную шахматную доску.





ДЛЯ АГЕНТОВ



Эту карту можно показать агентам, когда они рассмотрели парк сверху (например, с колеса обозрения) и сфотографировали его. Или если сумели раздобыть точную съемку местности (возможно с помощью Лапочки).





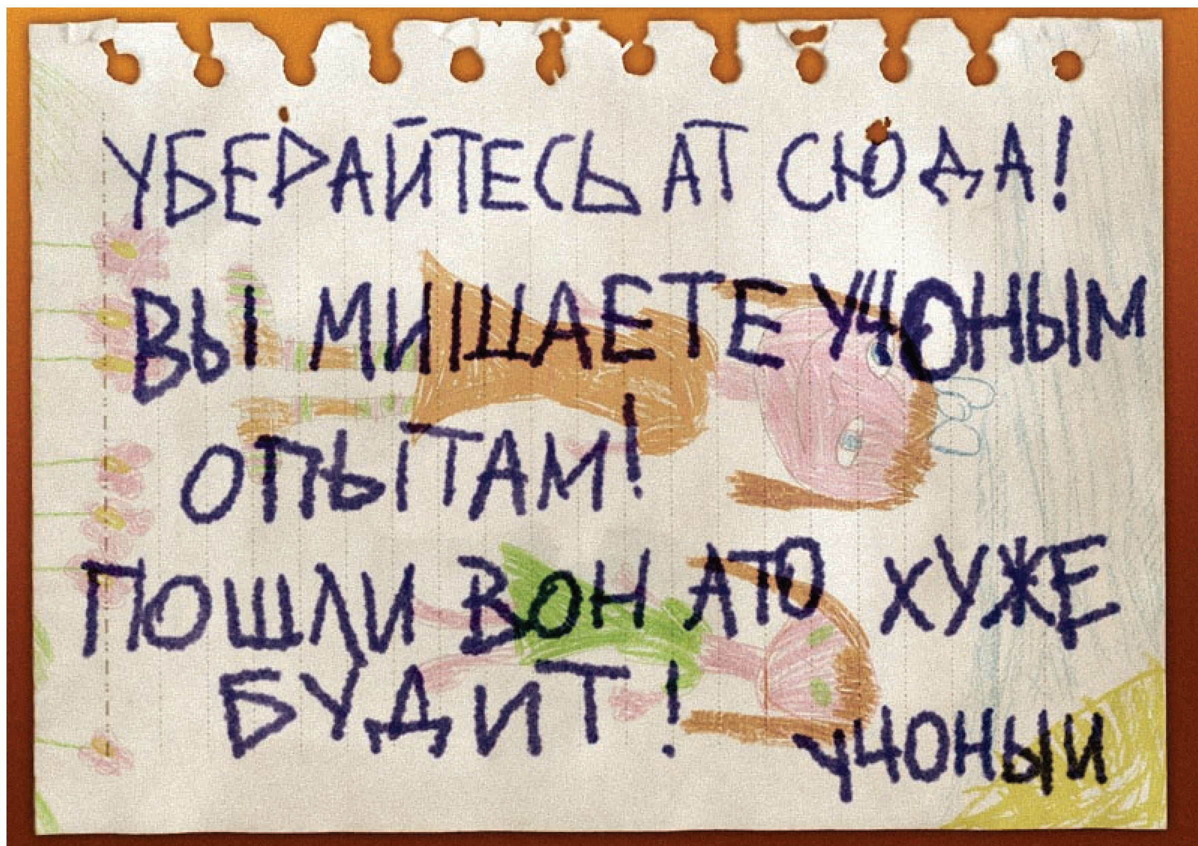
ДЛЯ ИНСТРУКТОРА



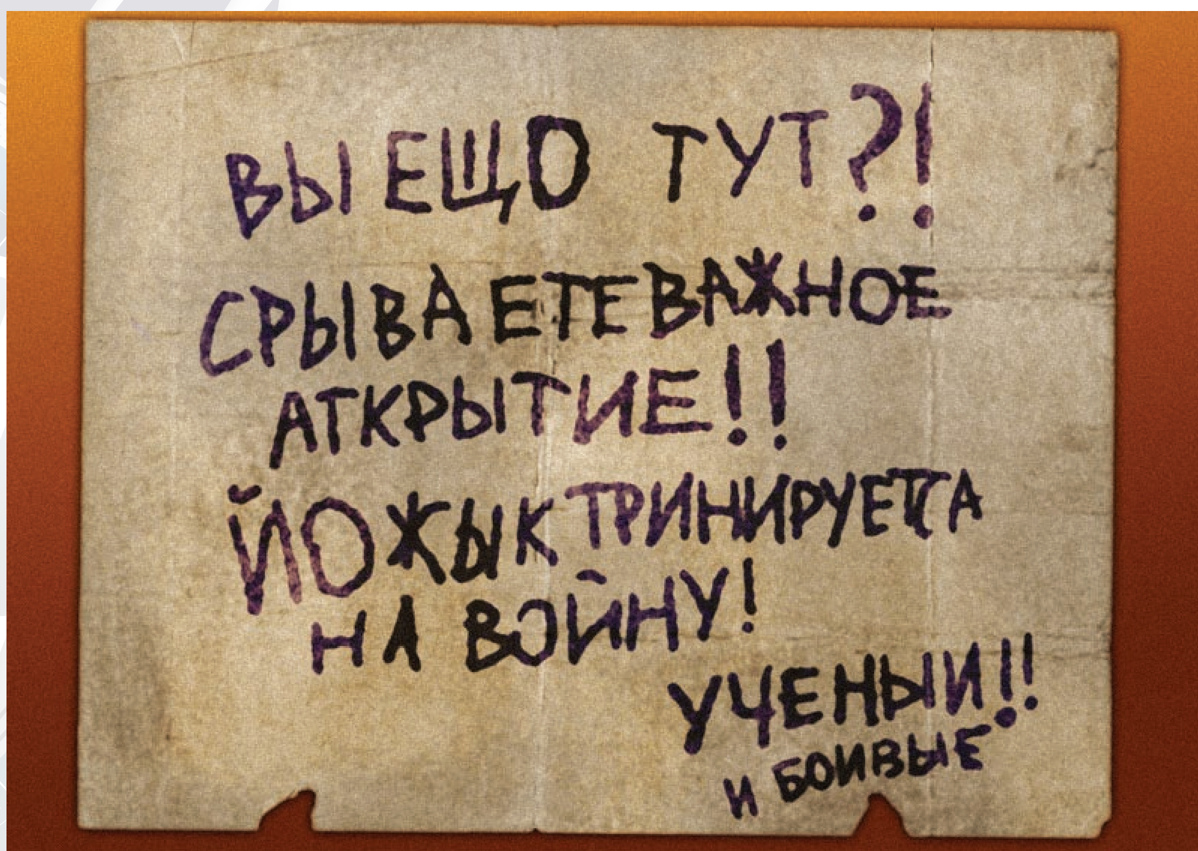
Этот вариант карты инструктор не показывает агентам.

1 – Вход (раздел 1, стр. 5)
1а – Здание администрации (раздел 1, стр. 5)
2 – Колесо обозрения (раздел 2, стр. 7)
3 – Шахматные столики (раздел 3, стр. 9)
3а – Тир (раздел 2, стр. 8)
4 – Лодочная станция (раздел 4, стр. 11)
4а – Мороженщица (раздел 4, стр. 11)
4б – Бизнесмен (раздел 4, стр. 11)
5 – Фонтан (раздел 5, стр. 13)
6 – Свалка (раздел 6, стр. 14)
8 – Черный вход

ЗАПИСКА 1



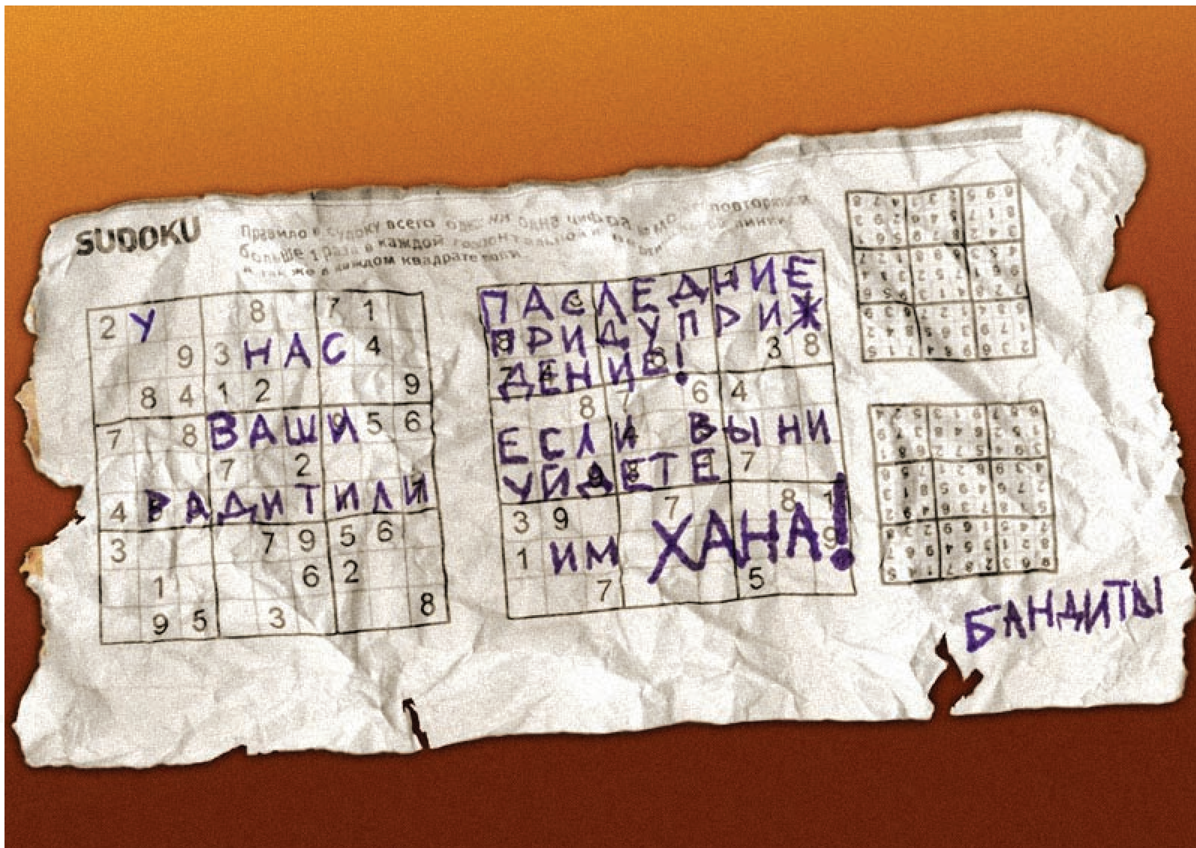
ЗАПИСКА 2







ЗАПИСКА 3


SUDOKU
У НАС ВАШИ РАДИТИЛИ
ПАСЛЕДНИЕ ПРИДУПРИЖДЕНИЕ!
ЕСЛИ ВЫ НИ УЙДЕТЕ ИМ ХАНА!
БАНДИТЫ

ПАМЯТКА ЗАДАНИЯ | МИССИЯ ВЫПОЛНИМА

Кодовое название: Нескучный парк | Агент:
Дата: | Звание:



1. Задание

Код задания: поиск импакта, сложность 10.

Известно: на территории Нескучного Парка возник небольшой разрыв пространства (импакт 1-й степени). Зарегистрирован слабый импакт, предположительно, кто-то или что-то проникло на Землю.

Рекомендуемое прикрытие: ученики-стажеры мединститута (подготовительные курсы), помогают работникам санэпидемстанции. Прибыли обследовать парк на стафилококк.

Место поиска: Нескучный парк.

Задачи:

1. Найти разрыв, просканировать пчелофоном и передать в Штаб.
2. Найти и при необходимости обезвредить всех существ внеземного происхождения.
3. Выявить всех людей, которые столкнулись с чем-либо внеземным, дать ориентировки для группы зачистки. Изъять все предметы внеземного происхождения.



2. Гипотезы и план действий

3. Фигуранты дела

4. Установленные факты

5. Предметы и места

6. Заметки

Оценка действий группы

Выставляется инструктором по итогам выполнения задания

блестяще · достойно · слабо · на грани · провал

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Зинаида Аидовна Каргазина 1

Билетерша

Не слушает убеждения незнакомых людей. Любит посплетничать с теми, кого знает.

3 3 3 2

Понимание людей = 2

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Зинаида Аидовна Каргазина

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009

Иван Иванович Улыбов 1

Дед-шахматист

Рассудительный. Любит здоровых и умных людей. Любит играть в шахматы, решать ребусы и задачки. Любит командовать.

4 3 4 3

Атлетика = 2
Бег = 3
Плавание = 3
Рукопашный бой = 2

Анализ = 3
Убеждение = 2
Понимание людей = 2

Совесть: +2 КК Жадность: -2 КК Трусливость: -2 КК
Честолюбие: - Любопытство: +2 КК Авторитет: +2 КК

Вещи: шахматы, внушатор.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Иван Иванович Улыбов

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009

Эмон 1

Существо из *Нирваны*, живущее в симбиозе с нолемоциями для пробуждения их эмоций и чувств.

1 6 1 3

Сбежал от своего хозяина, прыгнув в случайны разрыв. Оказался на Земле, в Нескучном парке, где стал причиной сумасшествия ряда людей. За ним охотится злоум Форек-Ёрек, а сам эмон, как только накопит достаточное число эмоциональной энергии, отпочкует нескольких детенышей. Эмон беспрекословно слушается приказов, отданных из Внушатора.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Эмон

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009

Алексей Бакс 1

Молодой бизнесмен, заехал в парк на 10 минут, но был атакован эмоном и временно впал в детство.

3 3 3 3

Совесть: +1 КК Жадность: +1 КК Трусливость: -1 КК
Честолюбие: +2 КК Любопытство: - Авторитет: -

Под действием эмона бизнесмен впал в детство, скупил и съел половину мороженного, наигрался в песочнице и отправился кататься на катамаране, играя в пиратов. Когда придет в себя, будет плохо помнить произошедшее, но будет благодарен за помощь.
На входе в парк бизнесмена ждут, переминаясь с ноги на ногу, два телохранителя.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Алексей Бакс

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009

Хулиганы 1

Лидер группы, Видак (Владик Видякин), заносчивый, задиристый, злой, хитрый.

3 5/3 3 2

Рукопашный бой = 2
Уклонение = 2

Связи с криминальным миром = 1
Убеждение = 1

Вещи: браслет от угомонофона (дает ловкость 5).

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Хулиганы

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009

Васек 1

Бомж

Боязливый, осторожный, хамоватый. Попрошайка.

4 2 2 2

Бег = 2
Артистизм = 2
Убеждение = 1

Совесть: -2 КК Жадность: +3 КК Трусливость: +2 КК
Честолюбие: - Любопытство: +2 КК Авторитет: -2 КК

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Васек

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009

Нолемоций 2

Ученый из *Нирваны*, с которой Землю пока не связывает ни одного портала.

3 2 4 3 2

Совесть: +1 КК Жадность: - Трусливость: +2 КК
Честолюбие: +2 КК Любопытство: +1 КК Авторитет: -

Нолемоций прыгнул в разрыв вслед за своим ручным зверьком, эмоном. Но попал в ловушку злоума, и, обобранный хулиганами, был пойман бомжом Васьком. Это порядочный гуманоид, который, тем не менее, напуган и постарается выдать себя за обычного иностранца, чтобы не попасть в изолятор О.С.А. по обвинению в беспорядках, которые учинил его эмон.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Нолемоций

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009

Фёдор Петрович Погонин 1

Участковый

Спокойный, уравновешенный, с нормальным чувством юмора. Любит во всём порядок и не любит неожиданностей.

4 3 3 3

Бег = 2
Рукопашный бой = 2
Стрельба (огн.) = 2

Связи в органах милиции = 2
Связи с криминальным миром = 1
Понимание людей = 2

Совесть: - Жадность: +1 КК Трусливость: -2 КК
Честолюбие: +2 КК Любопытство: - Авторитет: +1 КК

Вещи: удостоверение сержанта милиции, свисток, пистолет (каждый выстрел наносит 3 повреждения, 6 зарядов).

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Фёдор Петрович Погонин

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009

Форек-Ёрек 2

Злоум

Как и все злоумы, Форек-Ёрек злобный, завистливый, хитрый, изворотливый и лживый. При этом он умеет сказать классную шутку, над которой все посмеются, и вообще не чужд обычных человеческих радостей. Он мечтает добиться звания «Издеватель», чтобы получить право жениться и завести семью.

2 4 4 2 2

Стрельба (мет.) = 3
Выживание = 4

Обаяние = 3
Убеждение = 3
Злочары = 2

Совесть: -4 КК Жадность: +3 КК Трусливость: +1 КК
Честолюбие: +1 КК Любопытство: - Авторитет: -2 КК

Вещи: лук, осталось 10 отравленных стрел (было 15, израсходовал на участкового).

Способности: иллюзия.

Заклинания (4 в день): Страх, Паралич, Чары, Неприметность

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Форек-Ёрек

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009


Угомонофон
2
Режим
Устройство для ловли диких эмонов в лесах Нирваны.
Действие:
В собранном виде Угомонофон действует очень эффективно. При включении он показывает точное местоположение эмона, позволяет дать ему любую команду (например «Залезай в контейнер!») и удерживает эмона в контейнере столько, сколько пожелает хозяин.
ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ
Угомонофон
илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009

Контейнер

Угомонофон деталь 1 — 1

Режим

Действие:

Сам по себе контейнер не имеет никаких функций. Но если каким-то образом загнать в него эмона, зверек не сможет выбраться, пока не выпустить его.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Контейнер

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009

Внушатор

Угомонофон деталь 2 — 1

Режим

Действие:

Позволяет отдавать приказы всем, кто стоит на соседних гексах (Г[2]). Использующий внушатор кидает *общение + убеждение*. Каждый, получивший приказ, *разум + сопротивление*. В случае проигрыша, человек беспрекословно выполняет приказ внушатора – до тех пор, пока не выполнит, или до 1 минуты. Затем действие заканчивается.

Внушатор используется *1 раз в полчаса* (остальное время идет перезарядка), но использовать его можно сразу на нескольких человек (до 5), стоящих в поле действия.
Приказы, которые приводят к вреду (например, прыгни в пропасть, ударь друга и т.п.), не действуют.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Внушатор

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009

Пеленгатор

Угомонофон деталь 3 — 1

Режим

Действие:

Похож на компас, позволяет отследить ближайшего эмона. В данном случае, единственного эмона. Будучи включенным, пеленгатор чуть слышно гудит и слегка греется. Покрутившись 5 секунд, фиолетовая стрелочка указывает направление, а на экранчике появляются цифры, показывающие расстояние. Правда, обозначение идет «палочками», поэтому цифры на дисплее агентам не знакомы, им придется просто бежать в указанную сторону или пытаться понять систему счета у нолемоциев. Цифры показывают, сколько метров до эмона.

Если они договорятся с нолемоцием, он объяснит им, как считывать показания пеленгатора.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Пеленгатор

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009

Браслет

Угомонофон деталь 4 — 1

Режим

Действие:

Повышает ловкость надевшего до 5.

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

Браслет

илл. Роман Пасечник
Перекресток Миров™ 2009